

Анонсировано продолжение лучшей игры 1993 года
Марс, легенда, возвращение, новый эталон...

№ 6(61)`2002

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Репортаж



Full Throttle II
Анонсировано продолжение лучшей игры 1995 года

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost
Зона необъяснимого

Duke Nukem: Manhattan Project
Плоское бытие тов. Нюкема

Die Hard: Nakatomi Plaza
Плохая игра и один босой полицейский

The Elder Scrolls: Morrowind
Сколько лет мы мечтали об этой игре?

Divine Divinity
Везет нам с RPG в этом номере

Runaway a Road Adventure
И с квестами везет

Simon the Sorcerer 3D
Но не со всеми

Арчи Баррел-2
Далеко не со всеми

MAX PAYNE 2
Анонсировано продолжение лучшей игры 2001 года

Ценные статьи номера:

Тайны DIGGERa
История культовой игры всех времен и народов

Артельщики размышляют об искусственном интеллекте
AI в компьютерных играх и не только в них

Кино в нашем деле
Обзор фильмов по играм, которые вышли и выйдут

Resident Evil movie
Новый фильм Пола Андерсона

Фемида overclock
Разгоняем правосудие (часть первая)

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Секс, Насилие, Рок-Н-Ролл: закрытие сезона

ISSN 1680-3264



Главный редактор уехал на Е3. Времени он там не терял. Для этого достаточно посмотреть на обложку. Это же Джилл Де Джонг! Вот везет...

Странно, все мысли, которые хотелось донести до читателя, остаются где-то позади, и появляется тупое желание просто перечислить содержание. Обратите внимание на эту статью, посмотрите на ту, у нас большой блок по играм с Electronic Entertainment Expo, также не забудьте про конкурс...

А главное-то совсем другое. Мы первыми в России напечатаем репортаж с самой престижной выставки электронных развлечений. Про Е3 2002 наши читатели узнают быстрее всех. В этом номере получилась обстоятельна Z-zone. Пухленькая. Давно такой не было. На обложку поставили украинского сталкера в походном снаряжении и фотографию главного редактора. Вот везет, а!..

Заметил, когда составляешь надписи на обложку, появляется необъяснимое желание повесить цифры. Например: "111 preview!" И на восклицательные знаки при этом можно не скупиться.

Кто-нибудь знает, как правильно считать эти самые игры? По количеству preview-review или, просто, сколько упоминается? Цифры – на редкость лживая штука, но если бы мы вдруг захотели, то на нашей обложке могла появиться надпись "более 300 игр в номере". При желании число запросто можно увеличить... Call Of Cthulhu, Age of Wonders 2 и Quake IV, пожалуйста, в номере уже 303 игры. Польза для читателя сомнительна, но какой рекламный слоган!

А посмотрели ли вы новый фильм Пола Андерсона? Вряд ли. Отечественный зритель не увидит Resident Evil на большом экране. Фильм не закупили для русского рынка. Что, учитывая любовь наших кинопрокатчиков к Миле Йовович, весьма странно. Соответствующий DVD родом из первого региона может послужить компенсация для людей, в кошельке которых завалялось несколько песо. И пиратские кассеты, на которых Resident Evil перевели как "Обитель Зла", для всех остальных.

И новым абзацем. Бойко уехал на Е3, и журнал, впервые за пять лет, мы сдавал без Игоря Борисовича. Я по-настоящему понял, какой груз ответственности и невероятное количество работы перепадает главному человеку в журнале. И мне до сих пор удивительно, какую силу воли нужно иметь, чтобы большинство проблем решать с легкой улыбкой. Так как это делает Бойко. Через несколько дней он вернется и займет свое кресло, которое на неделю оккупировал выпускающий.

Пожелаем ему в этом удачи...

Эй, вы все уволены!

Обязанности главреда исполнял
Константин Подстрешный

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 61
Июнь
2002 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела Hardware
Юрий Пашолок

Корректоры
Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Комикс
Д. А. Кузьмичев, арт-студия "Люди Мертвой Рыбы"

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 42.500 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2002 г.

Подписка!!! Стр. 159

КОНКУРС - стр. 3













Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Слишком сложно!



"Слишком сложно!" – говорите вы.

"Нормально!" – отвечаем мы.

"Навигатор" опять такой конкурс сделал, там сдвинутым на играх надо быть" – говорит игровая общественность.

"Хорошо, будет вам конкурс попроще" – отвечает НИМ.

1. И для начала вопрос из программы подготовительной группы. Во время E3 были анонсированы продолжения трех хитовых игр...

а) Quake, Unreal, Tomb Raider.
б) Max Payne, Doom, Full Throttle.
в) Max Payne, Quake, Full Throttle.
г) Max Payne, Doom, StarCraft.
д) "Пасьянс", "Минер", "Черви".

2. Макс Пейн мстит...

а) за смерть милого богатого старичка.
б) за жену и дочь.
в) за то, что вампир оторвал ему крылья.
г) он не мстит, он попробует, какова на вкус плоть мертвых ангелов.

3. UA Corporation занимается...

а) изготовлением наркотиков.
б) производством мотоциклов.
в) межпланетными перевозками в Ад и обратно.
г) продажей тибериума.

4. Lost Soul это...

а) банда слепых байкеров.
б) банда наркоманов-сатанистов.
в) безголовый монстр.
г) голова от безголового монстра.

5. Из обреза можно было пострелять в следующих играх:

а) Quake, Doom, Tomb Raider.
б) Max Payne, Doom, Full Throttle.
в) Max Payne, Doom.
г) Doom.
д) Я пацифист...

5. Бензопилой можно было помахать в следующих играх

а) Quake, Doom, Tomb Raider.
б) Max Payne, Doom, Full Throttle.
в) Doom, Full Throttle.
г) Doom.
д) Пацифист я!..

6. Berserk действует...

а) 30 секунд.
б) одну минуту.
в) до конца уровня.
г) пока не примешь painkillers.
д) пока смерть не разлучит вас.

7. Плачь маленькой девочки означает...

а) вы находитесь в голове главного героя.
б) вы находитесь в Иконе Греха.
в) пора идти спать.

8. Полное название Doom 2...

а) Doom 2: Hell On Earth.
б) Doom 2: A Road Adventure.
в) Doom 2: The Ultimate.
г) Doom 2 и есть полное название.

9. Маленькие розовые зайчики маршируют под...

а) музыку Fear Factory.
б) Полет Валькирии.
в) треки Nine Inch Nails.
г) Марш Мендельсона.

Результаты ответов (букву, того варианта, который вы считаете правильным) просьба заносить в нижестоящую таблицу:

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Первый читатель, правильно ответивший на все вопросы, получит этот микрокомпьютер Handspring модели Visor Deluxe.

За второе и третье место будут присуждены поощрительные призы.

P.S. Ответы принимаются до 10 июля.

Призы предоставлены компанией RRC, эксклюзивным дистрибутором продукции Handspring на территории СНГ.



Конкурс ForgottenWare

Подведение итогов

Вот так выглядит разметка игр по годам:

1982 Paratrooper
1983 Pac-Man
1984 Soko-Ban
1985 F-15 Strike Eagle
1986 Karateka
1987 Sid Meier's Pirates!
1988 Maniac Mansion
1989 Barbarian
1990 Xenon 2: Megablast
1991 Metal Mutant
1992 KGB
1993 Flashback: The Quest For Identity
1994 Creature Shock
1995 Command & Conquer
1996 Duke Nukem 3D
1997 Diablo
1998 Fallout 2
1999 Jagged Alliance 2
2000 Sims
2001 Max Payne

Выигрышная комбинация:
13, 20, 3, 6, 18, 11, 12, 15, 7, 9, 1, 2, 14, 10, 16, 8, 19, 5, 4, 17.

Идеально правильно, ответил только один человек - *Рожнев Иван* из города Пушкино. Он получает главный приз - **US Robotics 56K Faxmodem**.

Второе и третье место решили не присуждать, слишком много ошибок допустили остальные участники конкурса.

Ближе всех к правильным ответам был *Михаил aka Fulton* из Хабаровска и *Зорин Ю.А.* из Владивостока, они получают поощрительные призы, каждому по **500-рублевой интернет-карте РОСНЕТ**.

Больше всех сложностей возникло со старым-добрым KGB – год его выхода путали чаще всего. Также затруднения вызвали Karateka, Maniac Mansion и скроллер Xenon 2: Megablast.

Новости

Андрей Иванов
Владимир Чаплыгин
Юрий Пашолок
Андрей Егоров
Андрей Щур

Electronic Arts отныне дорожит каждым центом

В прошлом блоке новостей мы сообщили о том, что компания EA Sports под давлением геймерского сообщества все-таки решила издать F1 2002 на PC. Теперь же Electronic Arts, чьим структурным подразделением является не только EA Sport, но и ряд других компаний, решила пересмотреть свою издательскую политику. И анонсированная исключительно на PlayStation 2 игра Need for Speed for Speed: Hot Pursuit 2 тоже появится на PC и на X-Box. Ориентировочная дата выхода игры запланирована на март 2003 года. – *В.Ч.*

Два жанра в одном флаконе?



Словацкие разработчики из компании Mayhem заявили, что их новый проект Stunts: Final Stage постарается вобрать в себя сразу два разноплановых игровых жанра. Под первым номером числится классическая аркадная гонка, а под вторым – загадочный конструктор-менеджер, а если быть точнее, то симулятор строительства полноценных гоночных треков. Положа руку на сердце, о нормальном функционировании второго элемента игры можно только мечтать. Скорее всего, разработчики намекают на наличие в Stunts: Final Stage обыкновенного редактора трасс.

Что касается гонок, то тут дела обстоят намного лучше. Общие принципы словацкого творения по своей сути очень сильно напоминают легендарный Stunts Car Racer (1991 год). Помимо навороченной современной графики, во втором квартале 2003 года нам следует ожидать правдоподобные трассы и детальную реализацию двадцати одной стальной лошадки, причем каждое "животное" будет обладать своеобразным норовом. Первые полноценные in-game скриншоты должны появиться через два-три месяца. – *В.Ч.*

Агасси решил подзаработать



Похоже, что 2002 год станет рекордным по количеству вышедших симуляторов тенниса. Согласитесь, четыре штуки (включая два порта с приставок Virtua Tennis и Roland Garros NGT) это немало. Но теперь постучать ракеткой по мячику можно будет еще и в Agassi Tennis Generation. Судя по скриншотам, этот проект постарается притянуть к себе покупателей лишь первыми двумя словами своего названия и фотографией вечно улыбающегося Андре Агасси на обложке диска. Основными фишками игры являются: выбор между 30 реальными теннисистами, 12 кортов (грунтовые, травянистые и ковровые покрытия) и динамичный режим карьеры. Точную дату выхода Agassi Tennis Generation разработчики из Dreamcatcher Interactive еще не определили, но доподлинно известно, что релиз состоится в этом году. – *В.Ч.*

Дворовый хоккей и футбол отдыхают

Компания Cyanide Studios, анонсировала весьма оригинальный проект. Red Zone – это футуристическая игра, которая к реальным спортивным состязаниям имеет лишь косвенное отношение и то с очень большой натяжкой. Дело в том, что "Красная зона" уверенно продолжает традиции "состязаний без каких-либо цивилизованных правил", заложенные в старичках Mutant League Football и Speedball 2. В подобных играх от геймеров требуется лишь одно – любой ценой добыть победу для управляемой команды. В нашем случае в ход пойдут как всевозможные достижения современной научно-технической мысли (турбо-бутсы, налокотники-сенокосилки и прочие навороченные устройства). Присутствует и колдовство из серии старик Хоттабыч развлекается. В перерывах между кровавыми матчами вы будете выполнять прямые тренерские обязанности: покупка готовых звезд из стана соперников, просмотр легионеров-мутантов, претендующих на место в основном составе команды, построение причудливых тактических схем и так далее. Все это безобразие появится в продаже не ранее середины июля сего года. – *В.Ч.*

Страшная сказка на ночь

Издательство Cenega в своем последнем пресс-релизе объявила о начале работ над horror TPS Nefandus. По сюжету, главный герой игры является своеобразным полукровкой – наполовину ужасный демон, наполовину красавец-мужчина. Он - спаситель обездоленных, больных и убогих (в общем, оплот всего человечества). Маленькая европейская деревушка, уютно расположившаяся у подножия

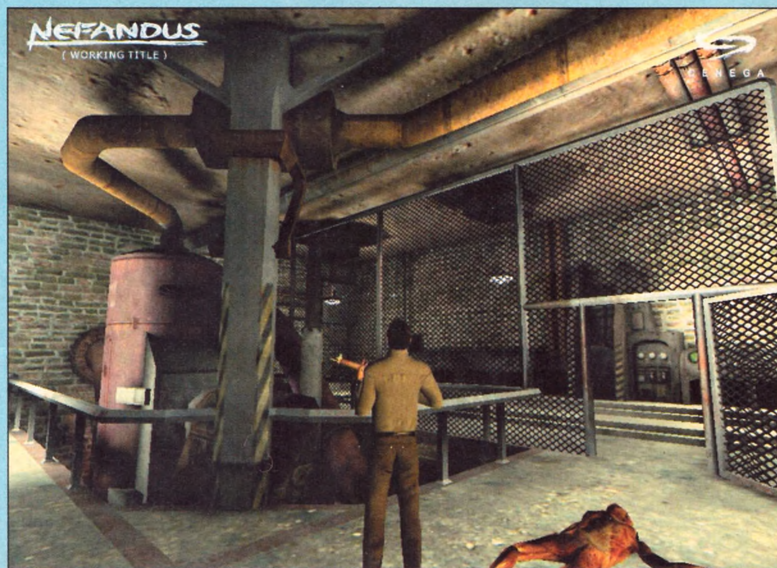
Официальное железо CPL Summer Championship 2002



Недавно CPL обнародовала конфигурацию компьютеров, которые будут применяться на CPL Summer Championship 2002:

Processor - 2.4GHz Northwood Pentium 4 processor
Motherboard - Intel D850EMV2
Memory - 512MB PC800 RDRAM
Video Card - GeForce 4 4600Ti
Sound Card - On board ADI 1885 AC'97 Audio
Hard Drive - 30GB ATA100 7200 RPM HDD
DVD-ROM - GD-7500 or Toshiba SD-M1612
NIC - On board Intel 10/100
Monitor - 19" CRT
Operating System - Windows 98 SE

А.И.



могучей горы-великана, из вагона только что прибывшего вечернего поезда выходит незнакомец, жаждущий раскрыть некую божественную тайну... Вот такая предыстория. Простенько, не считаете?

От Nefandus по части геймплея следует ожидать 70 видов нежити, огромные уровни (в пресс-релизе упоминается средневековый город, заброшенная деревня, военная база, таинственное подземелье и лабиринты воображения главного героя, только непонятно, как это будет связано с прибывшим на перрон поездом) и реальное боевое оружие. От себя добавлю, что к данному списку следует отнести и посредственную графику. Но если учесть, что релиз игры запланирован на второй квартал 2003 года, можно списать это на раннюю стадию разработки. – *В.Ч.*

Янки грязи не боятся - 2

Австралийцы из Ratbag Studios при поддержке компании-издателя Infogrames осенью нынешнего года собираются выпустить вторую часть автогонки Dirt Track Racing. Разработчики утверждают, что в октябре мы увидим относительно правдоподобную физику повреждений, 14 треков и ровно столько же соперников под управлением умнейшего AI, три подвида соревнующихся машин, специальные уроки агрессивного поведения на трассе, плюс возможность купить новое более совершенное авто или же основательно повозиться со стареньким в виртуальном гараже. Разумеется, все вышеперечисленные обещания будут разбавлены двумя режимами игры (карьера и показательные выступления), новой более качественной графикой (хотя за основу взят движок-старичок предыдущей версии игры), современным звуковым сопровождением и захватывающим мультиплеером. – *В.Ч.*

Пластмассовые спасатели навсегда

Удовлетворенная результатами продаж детской игры Matchbox Emergency Patrol, компания THQ по горячим следам анонсирует продолжение - Matchbox Cross Town Heroes. Разработчики обещают воссоздать в своей игре полноценный пластмассовый город, где геймеры в роли парамедиков, полицейских или пожарных будут выезжать на различные места происшествия и ликвидировать сложившуюся нелицеприятную ситуацию. Забавный детский стиль, более двух дюжин увлекательных миссий и веселый антураж гарантированы всем желающим в это поиграть. – *В.Ч.*

Конгрессмен Джо Бака vs компьютерные игры. Кто кого?

Конгрессмен-республиканец Джо Бака выступил перед своими коллегами с весьма интересным законопроектом "О защите детей и подростков от секса и насилия в играх", суть которого сводится к тому, что на территории США уже давно пора вводить уголовную ответственность за продажу игр, содержащих в себе неоправданное насилие или же элементы безнаказанных преступлений.



Радетелю за всеобщую нравственность среди тинэйджеров хватило ума предложить в качестве наказания за подобные противоправные деяния установить три месяца лишения свободы или же различные штрафы, верхняя планка которых доходит аж до 6000 отнюдь не условных единиц. Нетрудно предположить, что из-за столь невнятных рамок будущего закона, под его действие может попасть добрая половина всех компьютерных игр, а то и все кроме игр про куклу Барби. Так что разработчикам и продавцам в ближайшее время стоит в прямом и переносном смысле молиться на демократов, имеющих в Конгрессе большее количество мест, чем республиканцы.

Примечательно, что подобные вопросы всплывают в американском обществе чуть ли не каждую весну. До 1999 года различные политики и общественные объединения ограничивались проведением многочисленных социологических опросов среди населения на тему "Компьютерные игры – полезное развлечение или вред?". Весной 1999 года президент США

Билл Клинтон выступил с публичным заявлением о вреде компьютерных и видео игр. Столь знаменательное событие являлось своеобразной реакцией власти на события 20 апреля того же года, когда двое старшеклассников из Литтлтона (окраина Денвера, штат Колорадо) расстреляли несколько школьников и учителя, а после чего покончили и с собой. Тогда демократ Билл Клинтон своим выступлением умудрился замять назревавший скандал. Но спустя три года тема о вреде игровой индустрии опять обсуждается на федеральном уровне. Интересно, чем все закончится на этот раз? – *В.Ч.*



В новый год с новым Ренегадом?

В сети интернет стали появляться первые пока неофициальные данные относительно начала работ компании Westwood над C&C: Renegade 2. По данным авторитетного сайта Gamershell, официальный анонс и первые скриншоты из игры появятся только через два-три месяца. Очень мало информации и о будущих особенностях второго Ренегада. Известно лишь то, что на смену движку GFX придет новая графическая технология. В качестве примера приводится следующий факт: на создание модели транспортного средства из второй части полигонов будет уходить больше, чем в первой уходило на полную прорисовку выдаваемой на экран картинки. Новые уровни будут абсолютно не похожи на своих собратьев из игры-предшественницы. Наконец, последняя фича – голосовая связь между геймерами во время сетевых баталий.

Ориентировочная дата выхода игры запланирована на вторую половину будущего года. Но если учесть, сколько времени ушло у Westwood на разработку первой части, то на релиз в 2003 году особо рассчитывать не стоит. – *В.Ч.*

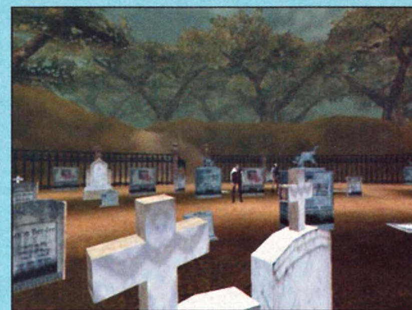
Одежда Лары ушла с молотка

Знаменитый костюм несравненной Лары Крофт (точнее, ее инкарнации по имени Nell McAndrew), выставленный на аукцион eBay.co.uk компанией Eidos, нашел своего, гм, нового хозяина. Самым щедрым поклонником оказался некий господин Пол Лей, чья основная профессия – международное налоговое законодательство. Обожатель Лары Крофт не поскупился выложить из своего кармана 6408 долларов США. Все вырученные от продажи средства устроители аукциона передали фонду помощи детям UNICEF. Более подробную информацию вы сможете получить по адресу http://www.eidosinteractive.co.uk/laracroftauction/ - *В.Ч.*



Много шуму вокруг CS 1.4

Многие игроки в Counter-Strike, мягко говоря, не довольны теми изменениями, которые были сделаны в новой версии этого мода (в первую очередь это касается изменений прыжков). Такой волны недовольства я не припомню. Кроме пустых слов был организован сбор подписей под петицией игроков к команде разработчиков CS с просьбой сделать прыжки опять такими, какими они были в CS 1.3. Всего было набрано свыше 13000 подписей, но этого оказалось мало - марш протеста проигнорировала не только Valve, но и CPL, которая объявила о том, что на предстоящем турнире по Counter-Strike в рамках CPL Summer Championship 2002 будет применяться версия 1.4. Несмотря на то, что в голосовании на форумах CPL, проведенном специально с целью узнать мнение игроков, победила версия 1.3 (59% участвовавших были за нее). Angel Munoz, основатель и президент CPL, в своем интервью по этому поводу сказал следующее: “Мнения CS-сообщества разделились по этому вопросу. Но мы (CPL) будем и дальше работать вместе с Valve. Кроме того, многие национальные отборочные туры уже с успехом используют CS 1.4”. Как показали те же отборочные туры, в основном, введение CS 1.4 сказывается на динамике игры: почти все время игроки передвигаются шагом, больше кемперят и т.д. - *А.И.*



А мертвые действительно умирают

Как говорил капитан Врунгель: “Как вы яхту назовете - так она и поплывет”. Оказывается, это верно не только для яхт, но и для компьютерных игр. Вчера компания NovaLogic объявила о том, что Necrocide: The Dead Must Die благополучно скончался, не приходя в сознание. Довольно необычно объяснение причин такого шага: менеджеры в один голос твердят о том, что разрабатывается некая много платформенная вещь невообразимого масштаба. И поэтому на простой спинномозговой шутер не хватает свободных рук. Подробнее узнать о том, что же прикончило Necrocide, нам удастся не раньше будущего E3. -*А.И.*

А мы пойдем в Иерусалим

Обрадованные успехом своей игры Stronghold, Firefly Studios решили преподнести нам своего рода продолжение под названием Stronghold: Crusader. На этот раз нам предлагается воевать не каких-то там Кабанов и Крыс, а таких героев, как Ричард Львиное Сердце и Саладдин. Новый “замкосимулятор”



Нашествие Konami на PC



Японская компания Konami, один из лидеров консольной индустрии, готовит настоящую экспансию на рынок PC. Итак, во что нас ждет в течение этого года:

- Frogger: The Great Quest (июнь 2002);
- Shadow of Destiny (июнь 2002);
- Konami Collector’s Series: Castlevania & Contra (июнь 2002);
- Bomberman (сентябрь 2002);
- Konami’s Moto-X (октябрь 2002);
- Frogger Classic (ноябрь 2002);
- Silent Hill 2 (ноябрь 2002);
- Evolution Snowcross (ноябрь 2002);
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2002).

Из всего этого многообразия необходимо выделить Silent Hill 2 и Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, ибо ради них многие и покупают PlayStation 2. А ведь скоро эти хиты будут и на PC.

Ю.П.

перенесет нас в конец 11го века, в самое начало Крестовых походов. Конечно же, разработчики заверяют, что армии Востока и Запада будут абсолютно различными и тактика для них тоже будет разной. Тяжелые европейские рыцари будут полагаться на крепость своей брони, в то время как арабские войны на скрытность и внезапные атаки. Еще нам обещают четыре кампании, 25 видов юнитов, включая такие новинки, как Тевтонские рыцари, конные лучники, ассасины, гренадеры и т.д. Будет и старый добрый skirmish mode, где придется штурмовать или оборонять замок. Зато тактика сражений, связанная с климатическими условиями пустыни, изменится: теперь надо будет оборонять оазисы и прочие источники воды.

Выход игры намечен на это лето.

- А.И.

Цунами, E.L.EN.A., аниме



Компания Got Game Entertainment анонсировала издание довольно необычной игры под названием Tsunami 2265. Необычна она, во-первых, тем, что выполнена в трехмерном аниме стиле, как Oni. Во-вторых, принцип прохождения игры сильно напоминает Shogo. С одной стороны, игроку придется управлять боевыми роботами Mech и пробивать себе путь силой, а с другой нужно будет бродить по вражеским базам двумя главными героями Naoko Hikari и Neon Shima, и как в любой adventure решать не слишком сложные головоломки. Все это будет перемешано между собой и сдобрено, по словам авторов, интереснейшим сюжетом.

Правда, о самом сюжете известно немногое. Скажу только, что игрокам предстоит разгадывать жуткие тайны, которые таит некий загадочный неиссякаемый источник энергии с забавным названием E.L.EN.A. Ну, а еще обещаны 17 боевых роботов, различных по своему дизайну и вооружению, более двух часов отличной музыки и потрясающую графику. *- А.И.*

Duke Nukem: Manhattan Project в России

Фирма "1С" объявила о подписании договора с компанией H.D. Interactive на издание в России, на территории стран СНГ и Балтии аркады Duke Nukem: Manhattan Project (разработчик Arush Entertainment). Перевод игры осуществляет старший о/у GOB-



LIN, широко известный игровой общественности. Дата выхода игры на территории России, стран СНГ и Балтии будет объявлена дополнительно. *- А.И.*

Борьба с терроризмом это, типа, модно



Сейчас только ленивый не пытается сделать что-нибудь на тему борьбы с терроризмом. Вот и Simon & Schuster Interactive объявляют о работе над продолжением стратегии Real War. Называться этот шедевр анти-террористической мысли будет Real War: Rogue States. Действие игры развернется почти сразу же после окончания Real War, когда все уже считали, что Independent Liberation Army разгромлена. Но тут находится некий новый спонсор, который возрождает ILA, вооружает ее новыми технологиями и война вспыхивает со свежей силой. Игроку выпадает честь наказать терроризм в лице этой организации и страны ей сочувствующие. В итоге нам обещаны 14 миссий ("базирующихся на современной войне с терроризмом") для игры в одиночку, 20 карт для skirmish, режим cooperative в игре по сети. Лично мне все очень сильно напоминает продажу той же самой игры, но под новым лозунгом. Просто взгляните на скриншот. А если еще вспомнить, что оригинал был откровенно плохой игрой, то остается только надеяться, что продолжение станет хотя бы просто посредственным. *- А.И.*

Темный век Камелота продолжается

Mythic Entertainment, создатель популярной MMORPG Dark Age of Camelot, анонсировала первый адд-он к своей игре. Называться он будет Dark Age of Camelot: Shrouded Isles. В игру будут добавлены новые области для исследования, три новых расы и несколько новых классов. Кроме того, адд-он будет значительно улучшать визуальную красоту игры путем использования



DirectX 8.1 и новой версии движка NetImmerse 3D engine версии 4.0. В игре появятся тени, зеркальные поверхности, более зрелищные эффекты заклинаний и многое другое.

Выпуск Dark Age of Camelot: Shrouded Isles знаменует собой попытку Mythic Entertainment покорить рынок Японии и Кореи. *- А.И.*

Анонсирован адд-он к Empire Earth

Stainless Steel Studio ведет разработку первого адд-она к игре Empire Earth. Называться он будет Empire Earth: The Art of Conquest. Такое впечатление, что разработчики придерживаются концепции "украдем несколько неплохих идей у Сида Мейера!". Судите сами: как и в Civilization дедушки Сида, игрокам в Empire Earth предлагается для полной победы запустить космический корабль к звездам. Это надо будет проделать в специально отведенной для этого эпохе (Space Age Epoch), которая охватывает период с 2200 года по 2300 год н.э.

Игроку будет предложено три новых кампании: Древний Рим, вторая



Мировая война на Тихом Океане и Азия в двадцать четвертом веке. Также, каждой из двадцати одной цивилизаций, которые будут присутствовать в Empire Earth: The Art of Conquest, "выдадут" по специальному умению, зданию или юниту. Так, например, у Великобритании будут бойцы S.A.S., которые смогут закладывать взрывчатку в здания противника и плавать. Дата выхода этого чуда пока не известна. *- А.И.*

НОВАЯ ИГРА!

УГОЛ АТАКИ

EUROFIGHTER TYPHOON

- Возможность уже сегодня опробовать самолет нового поколения в боевых условиях
- Возможность наблюдать за ходом кампании
- Физическая модель, максимально приближенная к реальности.
- Высококачественная 3D-графика и звук
- Управление группой самолетов в воздушном бою

Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP
Процессор Pentium® 266 МГц / Duron® 500
32 МБ оперативной памяти
Видеокарта с 8 МБ памяти, совместимая с DirectTMX® 7.0
16-битная звуковая карта
2-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
350 МБ свободного места на жестком диске
Мышь

Еврофайтер - самолет нового поколения. Венец авиаконструкторской мысли, гордость ученых и надежда военных всей Европы. Маневренность, многофункциональность и колоссальная огневая мощь слились воедино в этой крылатой боевой машине. И ей не суждено ржаветь в ангаре. Очаг новой войны разгорается в центре Европы. Война готовит новые испытания. Готов ли самолет к грядущим испытаниям? Все зависит от пилота, все зависит от Вас!







Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.
Доставка по Москве - бесплатно!

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

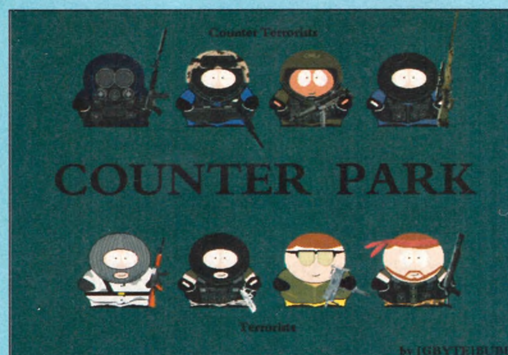


www.nd.ru

Rage

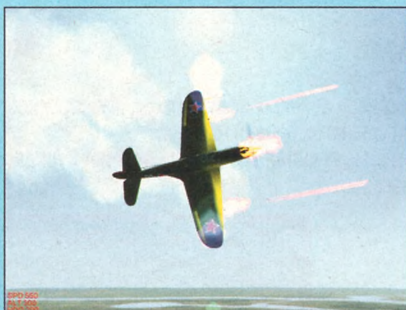
Eurofighter Typhoon

Казнить нельзя, помиловать



Шестнадцатого мая организация BPjS, занимающаяся цензурой игр в Германии, все же не наложила запрет на Counter-Strike. В том, что CS чуть не стал нелегальным в этой стране, виноват подросток, расстрелявший 15 человек в городе Erfurt. Его друзья сказали, что он очень любил CS, поэтому газеты не преминули обвинить игру в том, что именно она довела человека до убийства. Под давлением общественности было принято решение о собрании совещания с целью запрещения CS на территории Германии. Но благодаря Raal и Moquai, двум защитникам CS на процессе, которых выбрало немецкое CS-сообщество, Counter-Strike все же был оправдан и избежал запрета. Защитникам удалось убедить BPjS, что CS - это, прежде всего, командная игра, так что у игрока вряд ли может развиться отождествление себя с героем игры, к тому же, регулярно проводимые LAN party, где игроки непосредственно общаются между собой, способствуют осознанию того, что это всего лишь игра. - *А.И.*

И вновь продолжается бой...



Фирма "1С" анонсировала продолжение авиасимулятора "Ил-2 Штурмовик" под рабочим названием "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения". Предполагаемая дата выхода продолжения - осень 2002 года.

"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" (рабочее название) будет включать в себя кампании на финском и венгерском фронтах, ряд новых миссий для многопользовательской и однопользовательской игры, а также некоторые новые карты для самостоятельного создания миссий и кампаний. В продолжении будут представлены 14 самолетов для вольного пилотирования. Среди них мы увидим по несколько модификаций Ju-87, Ла-7, И-153, Bf-109, Bf-110, P-40. Также появятся ИЛ-4, СБ, Bristol Blenheim, Fiat G-50 и FW-190D-9.

Всего в продолжении будет представлено около 107 самолетов (на 60 из них можно летать). Планируется включить в него модели самолетов, которые создаются поклонниками игры "Ил-2 Штурмовик". - *А.И.*

Counter-Strike на Xbox

В недавно опубликованном пресс-релизе Microsoft объявила о своих планах перевода наиболее популярного онлайнового 3D-шутера Counter-Strike на свое детище Xbox. Как вы понимаете, для этих целей будет использоваться некий выход в Интернет для этих приставок. Точнее, это будет не совсем Интернет, а своего рода "сеть внутри сети". Называться чудо инженерной мысли будет Xbox Live! и будет стоить порядка 10$ в месяц или 50$ в год. Скорее всего, CS сервера для PC будут недоступны обладателям Xbox и наоборот. Выход CS на приставке намечен на 2003 год. - *А.И.*



MechWarrior 4: Mercenaries - уже осенью



Microsoft и FASA анонсировали новый (уже второй по счету) адд-он к игре MechWarrior 4: Vengeance. Данный адд-он добавляет к игре 35 новых Мехов, защитные электронные системы и целую кучу нового оружия. Также новое расширение содержит 40 одиночных миссий на 10 различных планетах. Кроме сингла в игре будет два новых многопользовательских режима и 19 карт для сетевых баталий. Релиз намечен на осень. – *А.Е.*

nVidia планирует развивать NV17?

Стала появляться порой противоречивая информация о том, что nVidia планирует выпустить осенью этого года преемника NV17 (GeForce 4 MX 4x0). Упоминается даже фирменное обозначение нового GPU - NV18. Одним из новшеством NV18 называется поддержка AGP 8X.



Это, конечно, похвально, но не стоит забывать, что сам NV17, мягко говоря, не блещет. Дело в том, что данное семейство не имеет реальной поддержки DirectX 8.X. Не стоит забывать и о том, что главный конкурент nVidia, канадская ATi, противопоставляет NV17 видеокарту RadeOn 8500 LE, поддерживающую возможности DirectX 8.1. - *Ю.П.*

Intel представила Intel Itanium 2



Двадцать пятого апреля корпорация Intel объявила, что процессор семейства Itanium второго поколения будет называться Itanium 2. Ранее известный под кодовым названием McKinley, процессор Intel Itanium 2 стал вторым представителем семейства 64-разрядных процессоров корпорации. Он сочетает в себе высокую производительность с разумной стоимостью, что характерно для всех продуктов на базе архитектуры Intel, пользующихся высоким спросом в самых различных сегментах рынка вычислительных решений. Семейство процессоров Intel Itanium открывает самые широкие возможности выбора надежных платформ и приложений для серверов класса high-end и для рабочих станций при более низкой стоимости и более высокой производительности по сравнению с предложениями других поставщиков. - *Ю.П.*

Asheron's Call: халява от Microsoft

Очень приятный подарок сделала Microsoft любителям онлайновых RPG. Второго мая вышла новая клиентская часть MMORPG Asheron's Call, имеющая очень любопытную особенность: отныне игрок может скачать ее, зарегистрироваться и затем бесплатно играть в течение месяца. Согласитесь, это вполне демократичная политика, которая идет лишь на пользу данному продукту от Microsoft.

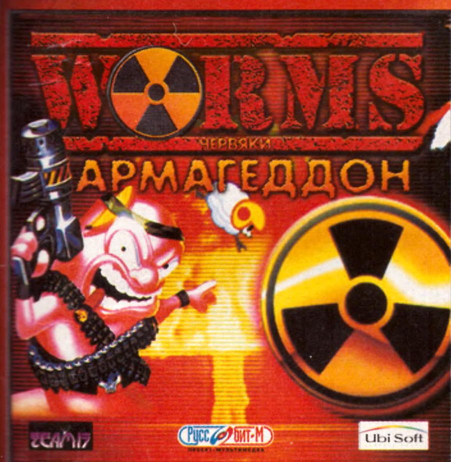
Суда по всему, подобная благотворительность отнюдь не случайна. Не секрет, что Asheron's Call популярностью не пользуется, а подобными действиями Microsoft может привлечь к игре внимание. Судя по всему, данная акция уда-

WORMS

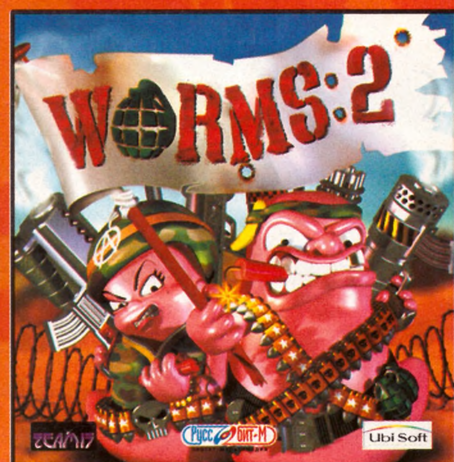
ЧЕРВЯКИ



А ты купил Червяков от "Руссобит-М" ?













TEAM17 Руссобит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА Ubi Soft

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённовский д.80 корп. А2
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Ухта
ул. Чибьюская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20



лась: по состоянию на вечер шестого мая только на сервере Fileplanet было более шести тысяч скачиваний клиента Asheron's Call. Кстати, клиентскую часть вы можете скачать и у нас на сайте. - *Ю.П.*

Aces High: подробности о новом апдейте



Постепенно начинает проясняться ситуация вокруг обновления 1.10 для онлайнового авиасимулятора Aces High. Выход обновления, судя по всему, состоится накануне мероприятия Aces High 2002 Convention, которое будет проходить с первого по четвертое августа этого года в славном городе Grapevine, штат Техас.

Итак, в новом обновлении нас ждет как минимум пяти самолетов и их модификаций. Речь идет о бомбардировщике A-20 Boston (модификации A20 MKIII и A20G, последний вариант имеет мощное пушечное вооружение), истребителя A6M2 Zero, F4F Wildcat (модификации F4F-4 и FM-2), а также P-40E Warhawk. По сравнению с предыдущими самолетами модели "новичков" выглядят гораздо более детализированными, да и текстуры проработаны получше. Проблема в том, что графическому движку Aces High стукнуло уже два с половиной года, и по сравнению с тем же Fighter Ace III он уже, мягко говоря, не смотрится. Кроме того, большая половина новых самолетов вряд ли будет пользоваться популярностью, поскольку данная техника создавалась в начале Второй Мировой войны. Может, лучше вам все-таки сделать Ki-84, Як-3 или Пе-8, господа из Hitech Creations? - *Ю.П.*

Ну что, по фильму, да оформим сделку?

Стало известно о сделке между компаниями THQ, Disney Interactive и Pixar Animation Studio. По нему THQ получает эксклюзивное право на разработку и издание игр по мотивам трех анимационных фильмов: Finding Nemo, The Incredibles и Cars. Данное соглашение имеет срок действия до 2008 года, причем THQ имеет право издавать игры по мотивам вышеназванных фильмов на всех современных платформах, включая Xbox и PlayStation 2. - *Ю.П.*



TDK будет делать игры про Chevrolet Corvette

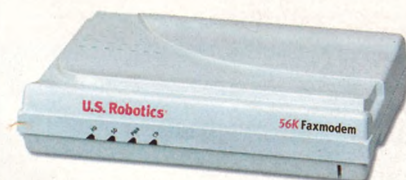


Похоже, что автомобильная тематика всерьез заинтересовала TDK Mediactive. Совсем недавно как снег на голову свалилась новость о сотрудничестве данного издательства и Daimler-Chrisler, результатом которого станет автосимулятор TDK Mediactive Mercedes-Benz World Racing, и вот оче-

Совместная программа компаний ПРОМТ и RRC для покупателей модемов U.S.Robotics

Компания ПРОМТ(www.promt.ru), лидер в области разработки технологий автоматизированного перевода, и компания RRC (www.rrc.ru), мастер-дистрибутор оборудования U.S.Robotics (www.usrobotics.ru), предлагают совместную программу для покупателей модемов моделей Courier и 56K Faxmodem.

Модемы данных марок, поступающие в розничную продажу с 1 по 30 июня 2002 года, будут комплектоваться программой перевода web-страниц PROMT Internet от компании ПРОМТ. Теперь Интернет-пользователи в on-line режиме смогут получить перевод любых англо-

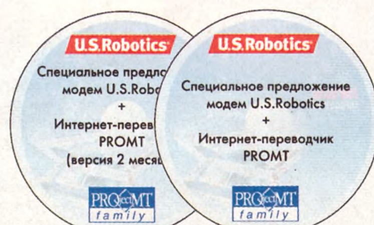




язычных сайтов, причем переводу подлежат не только текстовое наполнение сайта, но и так называемые title - комментарии к ссылкам и другие интерактивные компоненты web-страниц.

Объем предложения модемов с Web-переводчиком PROMT Internet составит: для модели Courier - 5000 штук, для модели 56K Faxmodem - 3000 штук. Срок действия "переводчика", поставляемого с модемами Courier составляет 2 месяца. Затем, пользователь сможет по прилагаемому купону-скидке приобрести бессрочную версию программы за $20 (регулярная цена переводчика - $35). Модемы 56K Faxmodem изначально комплектуются бессрочной версией переводчика. Все модемы, "участвующие" в акции, отмечены специальным стикером.

Как отмечает менеджер по маркетингу RRC, Марк Гальперин, - "Создание добавленной стоимости путем предложения в канал поставки модемов дополнительной услуги, облегчающей работу во всемирной сети, является одним из примеров приверженности компании своему девизу VAD - Value Added Distributor"



редной контракт. На этот раз TDK Mediactive подписала соглашение с General Motors, а если быть более точным, одним из отделений автогиганта, Chevrolet.

Итак, TDK Mediactive получила эксклюзивное право на разработку и издание игр, главным персонажем которых станет американская национальная икона, Chervolet Corvette. Более того, этот самый Chervolet Corvette будет в юбилейном исполнении: в 2003 году самому известному американскому спортивному автомобилю исполняется 50 лет. По соглашению, TDK Mediactive имеет право издавать игры о Chervolet Corvette на все платформы, включая PC, Xbox, PS2 и GBA. - *Ю.П.*



Platoon: The 1st Airborne - стратегия о вьетнамской войне

Венгерская компания Digital Reality разрабатывает 3D–стратегию Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division. По ходу игры вам предстоит выполнить несколько довольно сложных боевых операций во Вьетнамских джунглях. Действие Platoon происходит в 1965 – 1968 годах прошлого столетия и рассказывает об одном из наиболее трагических моментов вьетнамской войны – операции “Солнечный Штык”. Разработчики обещают:

- Крайне реалистичную систему ведения боя.
- Динамические погодные эффекты (ветер, туман, муссоны), которые могут изменяться во время выполнения миссии.
- Реалистичные трехмерные вьетнамские ландшафты – джунгли, болота, рисовые поля и т.д.
- Возможность управления транспортным средством (броневики, танки).
- Реалистичные передвижение солдат.

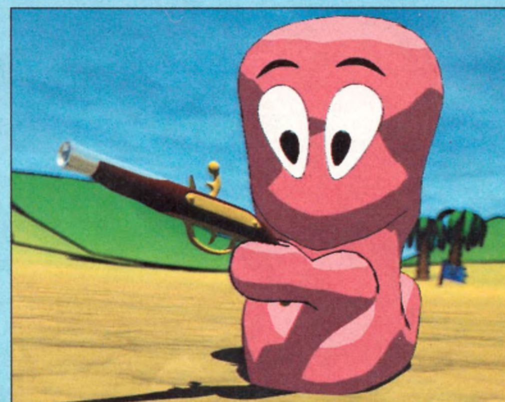
Графическая сторона Platoon, судя по скриншотам, выглядит совсем неплохо. Релиз игры намечен на конец 2002 года. – *А. Е.*

Червягеддон

Компания "Руссобит-М" выпустила комплект из трех игр серии Worms, а именно: Worms 2, Worms: Армагеддон и Worms: Мировая Вечеринка.

Безусловно, Worms: Мировая Вечеринка должна быть в коллекции любого уважающего себя геймера, но издание двух других игр вызывает недоумение. Если Worms 2, оригинальная версия которых вышла пять лет назад, еще может кому-то понадобиться, хотя бы из-за классных мультфильмов между миссиями, то кому нужен Worms Armageddon – по сути своей ранняя версия Worms World Party, мы не знаем.

Все "Червяки" продаются в Jevel и DVD боксах и, кроме упомянутых игр в DVD боксах есть также наклейки, на которых запечатлены любимые кольчатые. - *А. Е.*



Activision все ближе и ближе к монополизации рынка FPS



В дни проведения выставки E3 Activision приобрела у Infinity Ward 30 процентов ее акций и право на издание всех игр от этой компании. Стоит заметить, что под столь малоприметной вывеской скрывается очень мощный коллектив разработчиков, так как 22 члена Infinity Ward работали над созданием популярного шутера Medal of Honor: Allied Assault. Менеджеры Activision не намерены останавливать на достигнутом и в скором времени выкупят оставшиеся 70 процентов акций. – *В.Ч.*

America's Army: супер-агитка

Вот уж в чем нельзя обвинить американскую армию, так это в отсутствии рекламы себя, любимой. Реклама, призывающая вступить в ряды самой демократичной армии в мире, давно обжила просторы интернета, к примеру, ее можно постоянно наблюдать на сайтах, принадлежащих сети GameSpy. Но нет пределу совершенно: незадолго до E3 стало известно, что американские военные в сотрудничестве с Epic Games создают… шутер.

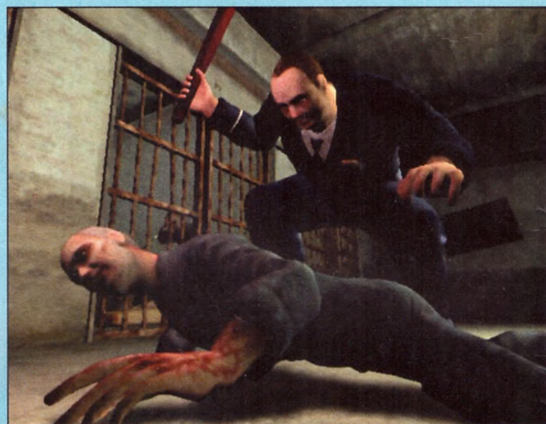
Речь не идет о новом симуляторе, вроде VBS-1. На базе Unreal Engine создается игра, представляющая собой нечто, местами напоминающая Tom Clancy's Ghost Recon. По словам разработчиков, в America's Army будет два режима игры: тактический симулятор в лучших традициях продуктов Red Storm, а также "индивидуальный" вариант, по своей идеологии близкий к Soldier of Fortune. Помимо миссий с отстрелом террористов (куда же без них в наше беспокойное время?), в игре будут такие задания, как кросс, тренировочные стрельбы, строевая подготовка и прочие прелести армейской жизни. Самое любопытное, что America's Army не является коммерческим продуктом: любой желающий сможет скачать игру с официального сайта. Звучит немного шокирующе, особенно если учесть, какого качества эта игра, но это до того момента, пока не понимаешь, что America's Army является своеобразной агиткой.

Презентация America's Army состоялась прямо на E3: перед входом в главный павильон стоял армейский Hummer с ракетной установкой, бронетранспортер, а между ними транспарант, зазывающий на соответствующий стенд. Вот уж действительно: если агитировать, то с размахом. – *Ю.П.*

JoWood купила аквариум

Стало известно, что немецкий монстр игровой индустрии, компания JoWood приобрела Ravensburger Interactive. Название этой фирмы мало кто знает, но в связи со сделкой оно зазвучало по-другому: дело в том, что Ravensburger Interactive принадлежит издательство Fishtank Interactive. Таким образом, JoWood получает всю линейку продуктов Fishtank, включая игры Nival.

Но не все так гладко, как это можно предположить: в список игр не попал ужастик Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Пошли слухи, что проект могут вообще закрыть, что, разумеется, не есть хорошо. Так или иначе, JoWood становится одним из крупнейших игровых издательств, обладающим внушительным "арсеналом" игр самого разного жанра. – *Ю.П.*





CPL Cologne 2002

В рамках этого престижного европейского турнира проходило сразу два соревнования: по Counter-Strike 5 на 5 и по Quake3: Arena TDM 4 на 4. К сожалению, пока наши команды по CS не могут похвастаться хорошими результатами, зато о Quake3, где россияне традиционно сильны, следует рассказать подробнее. Итак, Российскую Федерацию на этом турнире представляла одна из сильнейших (если не самая сильная) российских команд forZe из Москвы.

Перед началом турнира основным фаворитом была шведская команда Ice Climbers, которая попала в одну турнирную группу с нашими ребятами (группа А). Всего же в турнире принимали участие восемнадцать команд со всей Европы. Но турнирная сетка была рассчитана на двадцать четыре команды. В итоге было принято решение оставить команды-пустышки, чтобы не нарушать сетку. Естественно каждой команде автоматически причислялась победа над командой-пустышкой. В связи с этим группа А выглядела следующим образом:**Ice Climbers, forZe, ping of death, Qube.eC, army of hardcore, free**

Групповой турнир

Кроме очень мощных Ice Climbers, о которых я упомянул, в группу вошли достаточно сильная команда ping of death, крепкие середнячки Qube.eC и откровенные аутсайдеры army of hardcore.

Первая игра forZe против ping of death была достаточно напряженной и закончилась со счетом 118:93 в пользу россиян. Второй матч состоялся против команды Qube.eC, которая уступала по классу и forZe, и pod. Никаких сюрпризов не произошло, и москвичи победили со счетом 103:65. Третий матч был чистой формальностью, так как противником должна была быть команда-пустышка. Предпоследняя игра против самой слабой команды группы А тоже не принесла никаких сюрпризов – победа forZe 194:44. А вот заключительная игра группового цикла стала испытанием для нашей команды. Противником, как вы понимаете, выступали Ice Climbers, которые так же не знали поражений в групповом турнире. Правда, этот бой решал только то, какая команда займет первое место в группе, так как и forZe, и Ice Climbers набрали достаточно побед для выхода в playoff (туда попадали две команды из каждой группы).

Все же в ходе напряженной борьбы россияне уступили шведам со счетом 150:163. В итоге, результаты группового турнира для группы А выглядели так:

Следующий матч должен был определить победителя в группе "Победителей". Соперником москвичей в этой игре становится немецкая команда Mortal Teamwork, так же более известная любителям Counter-Strike. Но, как бы то ни было, они являлись лучшими в группе С, к тому же на их счету уже была победа над лидерами группы В - командой Vikings eSports. И все же forZe победила, причем гораздо легче, чем в предыдущей игре. В результате этого наша команда уже заняла бы как минимум второе место на турнире.

Команда	Победы	Ничьи	Поражения	Очки	Кол-во фрагов
Ice Climbers	5	0	0	10	603
forZe	4	0	1	8	566
ping of death	3	0	2	6	469
Qube.eC	2	0	3	4	293
army of hardcore	1	0	4	2	202
free	0	0	5	0	0

Playoff

Playoff начался для российской команды с игры против немецкой Schroet Kommando, лучшей командой группы D. SK, у которой Counter-Strike состав гораздо сильнее, чем квейковский, победа вряд ли светила. Так оно и оказалось, россияне победили на обеих картах со значительным отрывом (а в Playoff играют уже две карты, либо три в случае ничьи на первых двух).

Карта ospdm5 счет 120:62

Карта q3dm14tmp счет 176:74

И уже во втором матче forZe опять выходит на своих обидчиков в групповом туре – команду Ice Climbers. Сейчас проигрыш хоть и не уничтожал все шансы на победу в турнире, но заметно их уменьшал. Все же в ходе напряженнейшей игры наша команда смогла, в прямом смысле, вырвать победу у шведов.

Карта ospdm5 счет 162:158

Карта cpm4 счет 193:176

Карта ospdm5 счет 116:80

Карта dm14tmp счет 147:115

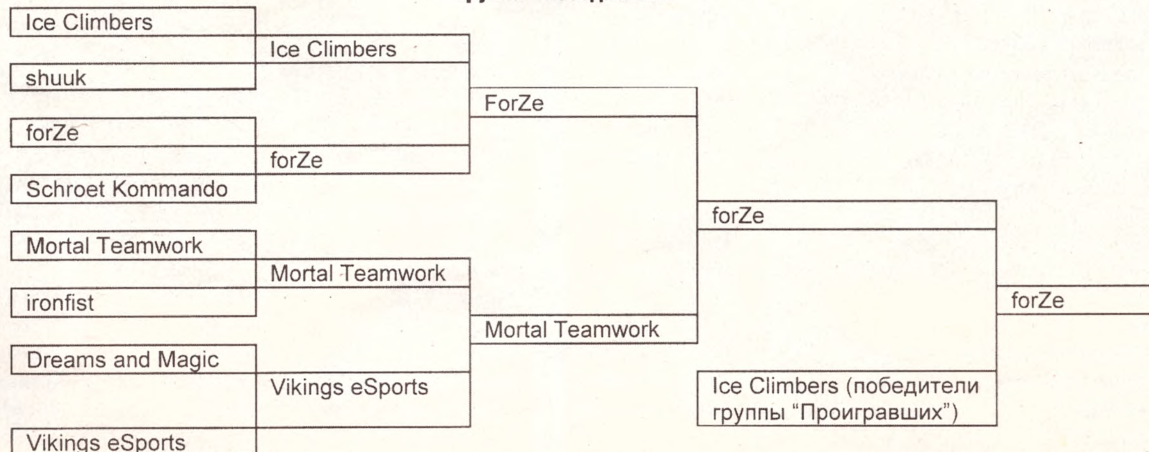
Но впереди еще был суперфинал с давними соперниками forZe по групповому турниру – шведами из Ice Climbers, которые победили в группе "Проигравших", и теперь жаждали реванша и победы в чемпионате. Страсти бушевали во время матча. Ни одна команда не желала уступать, дело даже дошло до третьей, решающей, карты. Но в итоге удача все же улыбнулась forZe - они одержали свои вторую победу над Ice Climbers в этом турнире и стали чемпионами Европы. Виват, ребята!

Карта cpm4 счет 189:179

Карта ospdm5 счет 225:233

Карта ospdm6 счет 195:174

Состав forZe:
Pow3r - Александров Андрей
Satan – Елисеев Олег
Devil - Белобородов Александр
Mikes - Гладышев Иван



Календарь игр – крайне полезная штука: можно покупки планировать, можно график выхода шутеров нарисовать, а можно вырвать из журнала страницу и носить с собой, изредка сверяясь, не вышла ли та Игра?

Календарь составлен по датам, указанным в пресс-релизах издателей. Даты выхода имеют тенденцию меняться, поэтому не стоит засыпать редакцию гневными письмами.

НАШ КАЛЕНДАРЬ

2002		
Лето		
Icewind Dale II	Interplay	Июнь 2002
Cricket 2002	EA	7/6/2002
F1 2002	EA	7/6/2002
K.Hawk Survival Instinct	JoWooD	7/6/2002
King of the Road	JoWooD	7/6/2002
Lego Football Mania	EA	7/6/2002
Spider-Man The Movie	Activision	7/6/2002
Batman: Vengeance	Ubi Soft	26/7/2002
Crazy Taxi	Empire	Июль 2002
Fila World Tour Tennis	THQ	Июль 2002
Gore	Mindscape	Июль 2002
Divine Divinity	CDV	Август 2002
Warbirds III	Simon & Schuster	Август 2002
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Лето 2002
Madden NFL 2003	EA	Лето 2002
Mafia	Take 2	Лето 2002
NfS: Hot Pursuit 2	EA	Лето 2002
Sudden Strike 2	CDV	Лето 2002
Осень		
New World Order	Project 3	2/9/2002
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	27/9/2002
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	Сентябрь 2002
Medieval: Total War	Activision	Сентябрь 2002
Republic: The Revolution	Eidos	Сентябрь 2002
Another War	Cenega	Осень 2002
Grom	CDV	Осень 2002
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Осень 2002
Knights of the Cross	Cenega	Осень 2002
Shadowbane	Ubi Soft	Осень 2002
Sovereign	Ubi Soft	Осень 2002
The Thing	Vivendi	Осень 2002
Combat Flight Sim 3	Microsoft	Осень 2002
Earth and Beyond	EA	Осень 2002
IL-2 The Forgotten Battles	Ubi Soft/"1C"	Осень 2002
MW4: Mercenaries	Microsoft	Осень 2002
NASCAR Thunder 2003	EA	Осень 2002
NBA Live 2003	EA	Осень 2002
NHL 2003	EA	Осень 2002
Rayman 3	Ubi Soft	Осень 2002
TOCA Race Driver	Codemasters	Осень 2002
Tropico 2: Pirate Cove	Take 2	Осень 2002
World War II:		
Frontline Command	Codemasters	Осень 2002
Age of Mythology	Microsoft	Октябрь 2002
Simon & Schuster	Октябрь 2002	
Moto-X Konami	Октябрь 2002	
Rollercoaster Tycoon II	Infogrames	Октябрь 2002
SimCity 4	EA	8/11/2002
Lara Croft Tomb Raider:		
The Angel of Darkness	Eidos	15/11/2002
Frogger Classic Konami	Ноябрь2002	
Harry Potter and the		
Chamber of Secrets	EA	Ноябрь2002
Lock On: Air Combat		
Simulation	Ubi Soft	Ноябрь2002
Voodoo Islands	Koch	Ноябрь2002
Zapper	Infogrames	Ноябрь2002
Зима		
Larry Bond's Harpoon 4	Ubi Soft	Рождество 2002
Rallisport Challenge	Microsoft	Рождество 2002
Robot Wars 2	Climax	Рождество 2002
Warlords IV:		
Heroes of Etheria	Ubi Soft	Рождество 2002

Broken Sword:		
The Sleeping Dragon	Revolution	2002
Championship Manager 4	Eidos	2002
Curse of Isis	Wanadoo	2002
Inquisition	Wanadoo	2002
American Conquest	CDV	Осень 2002
Breed	CDV	Осень 2002
Imperium Galactica 3 :		
Genesis	CDV	Осень 2002
Galleon	Interplay	Декабрь 2002
Star Wars Galaxies	LucasArts	Декабрь 2002
Championship Manager 4	Sports Interactive	Зима 2002
Civilization III:		
Play The World	Infogrames	Зима 2002
Delta Force -		
Black Hawk Down	NovaLogic	Зима 2002
Ghost Master	Empire	Зима 2002
Heaven and Hell	CDV	Зима 2002
Highland Warriors	Data Becker	Зима 2002
James Bond 007:		
NightFire	EA	Зима 2002
Jurassic Park	Vivendi	Зима 2002
Lords of the Realm III	Vivendi	Зима 2002
Lula 3d	CDV	Зима 2002
Neverend	Mayhem	Зима 2002
The Lord of the Rings:		
The Fellowship of the Ring	Vivendi	Зима 2002
2003		
The Sims Online	EA	Зима 2002-2003
Total Immersion Racing	Empire	Зима 2002-2003
Yager	THQ	Зима 2002-2003
Asheron's Call 2	Microsoft	Зима 2002-2003
C&C: Generals	EA	Зима 2002-2003
Dragon Empires	Codemasters	Зима 2002-2003
Matchbox Rescue Rigs	THQ	Зима 2002-2003
Весна		
Soldner - Secret Wars	JoWooD	Весна 2003
Duality	Phantagram	Весна 2003
Nefandus	Cenega	Весна 2003
Paparazzi	Philos	Весна 2003
Psychotoxic	CDV	Весна 2003
Star Wars: Knights of		
the Old Republic	LucasArts	Весна 2003
Impossible Creatures	Microsoft	Весна 2003
Лето		
Blitzkrieg	CDV/"1C"	Лето 2003
No Man's Land	CDV	Лето 2003
Осень		
Deus Ex 2: Invisible War	Eidos	Ноябрь2003
Colin McRae Rally 3	Codemasters	2003
Face Off	Cryo	2003
Full Throttle II	LucasArts	2003
Myst Online	Ubi Soft	2003
Star Trek: Elite Force II	Activision	2003
When it's done		
Quake IV	Activision	When it's done
World of Warcraft	Vivendi	When it's done
Doom III	Activision	When it's done
Gothic II	JoWooD	When it's done
Duke Nukem Forever	Take 2	When it's done



Москва провожала меня и старшину Степанова снегом с дождем. Позади остались хлопоты, связанные с получением доступа, называемого в народе визой, и подготовка номера, который вы сейчас читаете. Впереди маячил тринадцатичасовой перелет над Европой, полярной областью, Гренландией и самими США. Впрочем, в самолете время словно застыло. Оторвались мы от земли в двенадцать дня с копейками, а когда шасси вновь коснулись бетона, на местных часах значился час дня тех же суток и с почти теми же копейками.

В местном аэропорту нас любезно встречал "одинэсовец" Юра Мирошников и не менее любезные КД-лабовцы с машиной, которые сразу же были наказаны за эту самую доброту. За те несколько десятков секунд, в течение которых мы втискивали в машину наши сумки с журналами и сувенирами, совершенно невозмутимый полисмен бесстрастно выписал штраф за нарушение правил стоянки. Совсем небольшой по местным меркам – всего 60 долларов. Мне еще подумалось тогда, что все вокруг играют в некую игру: наши встречающие - в аркаду на время типа "заметят-не заметят, прорваться и не нарваться", полицейский же был живым воплощением продвинутого AI.

Комментарий Старшины Степанова

Почему в самолете "застыло время" у меня, честно говоря, есть собственная версия. Штука в том, что на этот рейс собралось несколько команд наших разработчиков, которые мгновенно вычислили друг друга, и, как только самолет встал на автопилот, начали ходить "в гости". В общем, кончилось это небольшой вечеринкой в одном из уголков самолета, куда подключился и какой-то американец (и ему налили). Хорошо, хоть иллюминаторы не запотели, и можно было разглядеть, где мы в этот момент пролетаем.

Картинки с Electronic Entertainment Expo 2002

Игорь Бойко

Лос-Анжелес 21-24 мая 2002 года





Джессика Муллиган: кто там у нас по списку следующий?..

21 мая, день первый

По пути в Convention Center выяснилась любопытная особенность движения местного транспорта. В отличие от России, где левый ряд занимает тот, у кого мотор помощнее, или тот, кого поджимает время, в Америке сюда устремляются те водители, которые, помимо себя, любимого, везут еще кого-нибудь. Иногда выигрыш во времени получается настолько существенным, что народ пускается на уловки. Так недавно одна дама решила ездить в компании приодетого надувного резинового мужчины. Впрочем, проскакивать с его помощью пробки ей удавалось недолго. Ее разоблачили и наказали. Учитывая тот факт, что даже штраф за нарушение этого правила составляет "... не менее 271$", мало ей не показалось. Зато вошла в число звезд местных теленовостей.

Регистрация прошла без особых проблем, и вскоре мы со старшиной получили холдеры и баджики с нашими координатами. Вскоре выяснилось, что быть представителем нашей профессии весьма выгодно, этот самый медиабадж открывает 99 процентов дверей на выставке.

Первым делом после регистрации мы набрали пресскиты в медиаценре и отослали в редакцию мыло "живы-здоровы". Вторым – получили специальный рыжий пропуск на ланч с лордом Бритишем.

Легендарный создатель серии Ultima сэр Ричард Гэрриот



Мероприятие проводилось в конференц-зале, уставленном круглыми столами на восемь персон каждый. По моим прикидкам, набилось сюда человек триста. На входе все могли прихватить пластиковую упаковку с мини-обедом. Народ оказался простым и, не дожидаясь официальной отмашки о начале мероприятия, приступил к поглощению пищи.

И тут появился Он в сопровождении свиты, состоящей из ведущего мероприятие представителя IDSA (устроителя E3). И ничего не случилось: не защелкали затворы фотокамер и зал не озарился сполохами вспышек. Не думаю, что Его не узнали. Просто... подумаешь, Ричард Гэрриот.

Когда же все началось официально, в зале раздались жидкие аплодисменты. Похоже, хлопал только я один и еще несколько ненормальных. Эх, Ричард, не для того народа ты ланч даешь. Случись такая тусовка в Москве...

Потом был диалог между Ним и ведущим, причем, отвечая на вопросы и отвлекаясь на попутные темы, Ричард не смотрел в зал, а только лишь на собеседника. В общем, народ чавкал, на сцене двое беседовали, а рядом стояли микрофоны, позволяющие чавкающим беседу подслушивать. Гэрриот рассказал все, что хотел рассказать. Напомнил, что он в бизнесе с тех самых времен, когда вышла первая "Ультима". Что уже в то время игра содержала в себе признаки нескольких жанров: RPG, флайтсимулятора, трехмерные донжоны – прообраз современных уровней в экшен-играх. Рассказал про Lineage, NCSoft, но никакой мусор по поводу его ухода из Origin перед аудиенцией не рассыпал.

Затем последовала серия вопросов из обеденного зала... А потом, а потом я сказал ему: "I honor you, Sir".

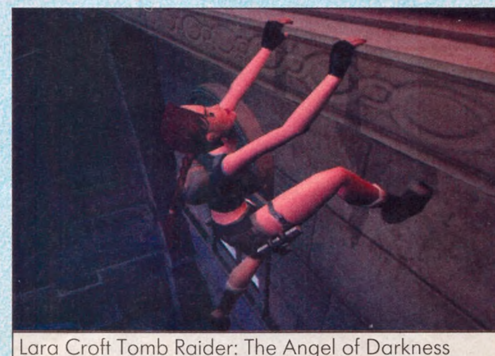
И в этом мире все опять стало на свои места.

Время поджимало – в этом же зале через пять минут должен был начаться очередной воркшоп. Поэтому я просто уточнил, сможем ли мы встретиться позже, во время заранее оговоренной встречи в последний день выставки в комнате NCSoft. Ричард ответил: "Yes".

А через пару секунд раскрылся еще с одной стороны. Подошел парень с фотоаппаратом, прицелился, и Гэрриот тут же преобразился, приосанился и "сделал личико" ничуть не с меньшим профессионализмом, чем те девочки на шоу, которых фотографируют по несколько раз каждую минуту.

Следующим мероприятием, представляющим для нас очевидный интерес, был воркшоп на тему "Бизнес виртуальных миров. Учимся у профи". Проходило все в весьма интересной форме. Ведущая... Пару слов о Джессике. Знакомьтесь, президент компании Themis





Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness


Asheron's Call 2

Group. Ветеран онлайновых игр с пятнадцатилетним стажем, весьма активная личность в онлайновом игровом бизнесе. Среди всего прочего – занимает пост директора внешних отношений в Electronic Arts по вопросам, связанным с Ultima Online.

Нужно отметить, дама не даром получает такие деньги. Талант менеджера у нее несомненный. В ходе воркшопа она как хотела, так и вертела такими мужиками, как Ричард Гэрриот, Гордон Валтон (Maxis, Sims Online), Ричард Лоуренс (Sony, Everquest), Джонатан Барон (Microsoft, Asherons Call).

Отведенные два часа промелькнули быстро. Ведущая то и дело прерывала очередного выступающего и передавала слово следующему. Не обошлось и без шуток и подтрунивания друг над другом. Завершилось все тем, что сидящие на сцене классики сделали несколько выводов, среди которых были следующие:

лучше хорошо сейчас, чем отлично позже;

релизить игру нужно маленькой, времени для роста у нее будет предостаточно в дальнейшем;





разработка вторична, первичен сервис поддержки;

90 процентов работы делается уже после релиза;

существуют потребители, которых вы не любите.

На этом первый день выставки для нас практически закончился. Мы немного побродили по Даунтауну – утыканному небоскребами деловому центру LA - и отправились в отель готовиться к следующему этапу.

Совсем уж заполночь к нашей команде присоединился прилетевший из Орегона Дима Герцев.

Комментарий Старшины Степанова: BIB пожал руку лорду Бритишу и пошел в моем направлении со стопроцентным, ничем не замутненным счастьем в глазах. Забрав все наши вещи и не забыв прихватить недоеденный мной сэндвич, я безмолвно поплелся следом...

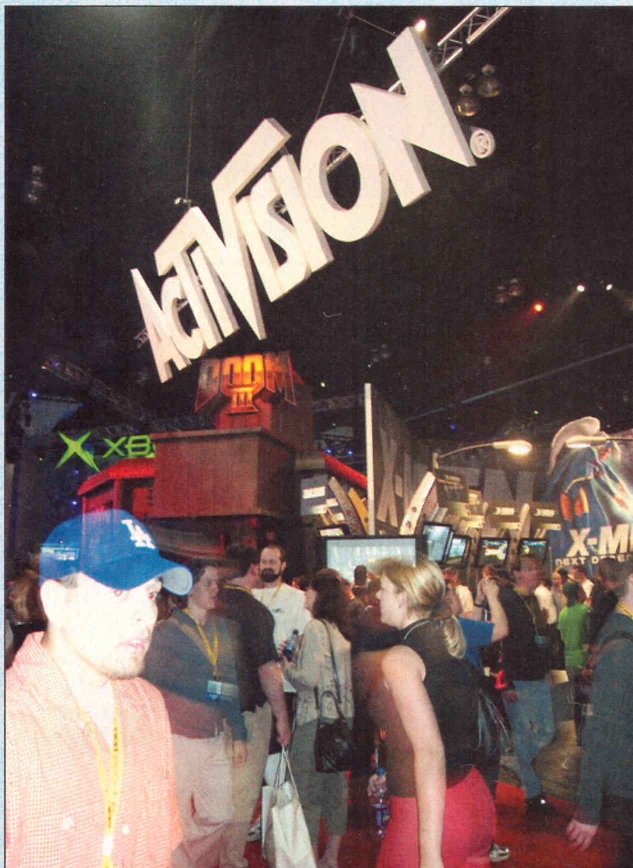
22 мая, день второй

Для начала мы немного поколесили по местным развязкам, намотав пару десятков лишних миль – проскочили нужный поворот. На входе в CC – проверка содержимого сумок. По окончании процедуры на сумку крепится специальная ленточка, для каждого выставочного дня – нового цвета. К десяти утра в холлах скопились жаждущие зрелищ и информации. И их ожидание было вознаграждено.

Всего на E3 выставляется порядка четырехсот компаний. Некоторые из них выстроили целые городки, другие ограничились уединенной будкой на задворках. Шум, гам, дым, шоу и девушки, девушки, девушки... Несомненно сказывается близость Голливуда - профессионально улыбающиеся красотки встречались на каждом шагу. Но об этой особенности мы сможем рассказать вам подробнее в следующем номере. Вот обработаем все пленки... Для пущего промоушена компании привлекли знаменитостей шоу-бизнеса, профессиональных рестлеров, поп-группы и игровых персонажей. Среди последних правила бал, естественно, Лара Крофт, которая периодически появлялась на площадке Eidos.

Начиналось ее представление с того, что несколько симпатяг-помощниц вытаскивали 4-5 коробок с футболками и начинали их раздавать-разбрасывать. Затем появлялся ведущий, провозгласивший скорое пришествие героини. И еще минут через пять являлась сама





Вон в ту будку все билеты проданы...

Лариска в стандартном топико-шортовом облачении с парой пистолетов. Народ еще больше трогался крышей, а девушка приступала к фотографированию со счастливчиками, которых выбирал ведущий. Нужно отдать ей должное: в ходе этого несомненно творческого процесса она продемонстрировала недурственную изобретательность, подстраиваясь под случайных партнеров. Например, когда на сцену выскочила маленькая девочка, Лара тут же взяла ее в охапку и подняла на руки. Получилось очень похоже на знаменитого "Ивана-освободителя" из Трептов-парка.

Жаль только, что во все остальное время выставки получить доступ к Лариске было не то, что нереально... При попытке вручить администратору стенда Eidos наши журналы (послед-

Наш старый знакомый Дуг Джонс, было время и все пресс-релизы Interplay приходили с его подписью





ний выпуск и тот, что с мисс Крофт на обложке) та заявила, что ей строжайше запрещено принимать что-либо от участников мероприятия. Такие дела. Нужно сказать, что в этом плане Eidos оказалась уникальной.

В целом присутствие секьюрити практически не ощущалось. Они наблюдали за происходящим со стороны и контролировали проход в павильоны. Иногда даже подсвечивали баджи специальными ультрафиолетовыми фонариками.

Впрочем, не наблюдалось и особого ажиотажа со стороны посетителей. Все вели себя вполне дисциплинированно и благоразумно. Например, подустав, садились на пол спиной к стенке и жевали очередной сэндвич. Иногда таких сидящих в поле зрения оказывалось до двух-трех десятков. И никому до них не было никакого дела. Что не запрещено – то разрешено.

С едой в СС также все поставлено на широкую ногу. Там и сям есть всевозможные закусочные быстрого питания, порции огромные, жареная картошка здесь зовется "френч фрайс", а кока-колу, соусы, ложки-вилки все наливают и берут самостоятельно. А вот "Фанты", к слову, здесь нет вообще.

Второй день прошел в заранее оговоренных встречах с разработчиками и издателями, и, когда он начал подходить к финишу, мы поняли, что так жить нельзя. Во-первых, при такой системе мы успеваем только пообщаться с представителями узкого круга компаний, причем в их списке не числятся несколько "китов" игровой индустрии. Во-вторых, пошли прахом наши планы брать обстоятельные интервью. Хотя бы из-за того, что вокруг стоял такой грохот, что просто было невозможно различить, что говорит собеседник. Да и не всегда в наличии оказывался товарищ, способный дать квалифицированный ответ на наши вопросы. Пришлось перестраиваться прямо по ходу дела.

23 мая, день третий

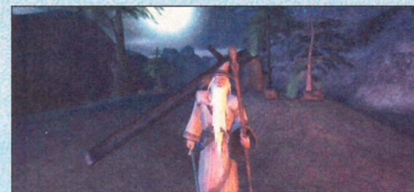
Галопом по стендам. Если видим что-либо интересное или знакомое:

- Хай, ду ю хэв э диджитал пресс-кит? Ми? Велл...

Вручаем майский номер. "Нави" с интересом рассматривается, потом чело собеседника, хмурится, а когда он видит англоязычные названия игр – проясняется опять. Пара слов о том, что мы единственные в России прилагаем к номеру два компакта, и в глазах напротив начинает сквозить уважение. Одному корейцу показалось, что название жур-



Дмитрий Архипов из "Акеллы" редко улыбается, но игры хорошие делает



нала действительно нарисовано карандашами, и он попытался поскоблить его пальцами.

- Вэ а ю гайз фром?
- Рашша
- Оуу... Риэли?

Иногда ловишь себя на мысли, что здесь говорят на своем собственном английском. А еще существуют исключения из правил. Например, тот же Steak в местном общепите спеллится как "стейк". А как они любят тянуть звуки:

- Сэнк ююююю...

Очередная заранее запланированная встреча – с разработчиками движков LithTech. Смотрим на экран, на котором демонстрируются новые возможности, и видим, как одетые в странную униформу российские солдаты падают под огнем нашего героя. Сразу вспоминается "За Ивана" и появляется идея. Нужно собрать в одном мануале информацию о том, как выглядели русские в разные периоды времени, чем были вооружены и т.п. Наши собеседники смеются, и тогда мы признаемся, что иногда нам удается "отомстить" за издевательства. Демонстрируем им напечатанную в майском номере фотографию, на которой союзники водружают советский флаг. Собеседники опять улыбаются. Есть контакт!

В коридоре наблюдаем группу размалеванных бойцов в камуфляже и при полном вооружении.

- Хай гайз
- Хай
- Ду ю лайк рашшиан спецназ?
- ?
- Ай кэн бет ю вил лайк ит!
- ?
- Уан секэнд, плиз...

Достаем припасенную для совершенно других целей и контрабандой пронесенную в СС бутылку водки





"Спецназ". До бойцов, которые на одном из стендов рекламировали очередной шутер, доходит смысл происходящего. А когда они понимают, что бутылку им дарят, – улыбки становятся еще шире. Делаем фотографии на память.

Комментарий Старшины Степанова: Если бы не прибежавший сержант, водивший бойцов на кормежку (отвлекся на стоящих неподалеку красавиц), мы бы еще научили ребят петь "Батяню-комбата".

В глубине композиции французской компании Titus разыскиваем стенд Interplay.

- Как дела?
- Хорошо дела.
- А мы вот слышали, что у вас руководство сменилось и вообще все как-то...

Менеджер попался вполне открытый для общения, и вскоре мы выяснили, что жизнь продолжается, что новое руководство работать не мешает, скорее, наоборот. Ну и славно.

На подворье EA очень шумно. На огромном экране сменяют друг друга фильмы. Сначала нам демонстрируют нарезку фрагментов из очередной части Lord of the Rings, а следом за ней – видеофрагменты с записью соответствующих эпизодов одноименной игры. Похоже. Желающие очутиться в хижине хоббитов становятся в очередь. Жаль, нам просто некогда желать.

Аналогичная ситуация творится на стенде Activision. Непосредственный доступ к телу DOOM III получить так и не удалось. На все наши попытки прорваться неумолимый палец менеджера тыкал в надпись Sold Out (билеты проданы). Правда, их никто не продавал, но, видать, именно эта надпись показалась ему наиболее подходящей для отшивания любопытных.







На стенде Blizzard все обстояло более демократично. Наряду с закрытым показом, на нескольких выставленных для всеобщего обозрения мониторах шла демонстрация и Warcraft 3 и World of Warcraft. Здесь же находился персонал, с которым можно было обсудить интересующие моменты.

День пролетел как один час. Если не быстрее.

24 мая, день четвертый, сокращенный

Начался он неудачно. После того как наша машина припарковалась на стоянке CC, выяснилось, что я забыл свой бадж в отеле. Приняли решение прикинуть меня шлангом и пустить напролом для получения дубликата. После непродолжительной игры в отфутболивание и поиска ответственного менеджера, пролом был все же сделан – я получил дубликат, несмотря на расклеенные повсюду распечатки типа NO ID COPIES ISSUED. Все-таки прессу здесь еще как уважают.

А еще через несколько минут мы уже общались с Саней из Mythic Games (Dark Age of Camelot). У нее была русская прабабка, но сама она по-русски ни бум-бум. DAOC – лучшая ролевая игра прошлого года, подробнее о ней – в одной из ближайших Sotnik's Odyssey.

Также мы добрались в этот день до местного корейского коммьюнити. Чуть ли ни на каждом стенде – онлайновая ролевушка. Все улыбаются, девушки – те просто щебечут, а временами еще и начинают кланяться, невольно заставляя нас отвечать им той же монетой.

В этом же холле разместились практически все отечественные компании ("1С", БУКА, Руссобит-М). Видимого ажиотажа вокруг их локаций замечено не было, но случалось наблюдать и открытые варежки перед мониторами, демонстрирующие мощь русского софта. Основная же работа проходила за закрытыми дверцами в демонстрационных и переговорных комнатах.

А вот представители "Акеллы" любезно пообщались с нами на стенде компании Bethesda, где они представляли очередную пиратскую игрушку. Пиратскую – в хорошем смысле этого слова.

Периодически наблюдали таких матерых волков отечественного игростроя, как Олег Медокс и Андрей Кузьмин (он же Кранк). Медокс с удовольствием поведал нам о походе в стан конкурентов – Майкрософт, где он инкогнито начал гонять в заваливающих режимах их новую разработку, которая уж шибко сильно смахивает на "Ил-2 Штурмовик". Впрочем, после того, как игрушка зависла пару раз, инкогнито пришел конец. Местные разработчики разглядели, что у Олега значится на бадже, забегали, притащили видеокамеру и начали фиксировать развлечения русского девелопера.



Самым большим приколом дня для меня стало фотографирование с Лариской. Везет тому, кто дерзает, господа. Правда, я не ожидал никак, что фотоаппарат у буржуев имеет столь узкий угол обзора, поэтому пистолет в моей руке выпал из кадра. А вот Лара сработала профессионально. Да еще и не забыла спросить, как нам здесь ничего, и выслушать сымпровизированный на скорую руку комплимент.

Но не обошлось и без разочарования года. Гэрриот-таки не досидел до назначенного нам аппойнтмента и слинял на всех парах в аэропорт, в котором из-за какой-то истории с намеком на террористов устроили тщательнейшую проверку всех пассажиров, что отразилось на временах вылета рейсов. Каким-то образом он проведал про это дело и рванул на свой рейс.

Как только на часах выставилось шестнадцать, уши присутствующих заложило от такой сирены, что все предшествующие шумы показались детским лепетом. После нее на той же громкости было исполнено несколько кавалерийских сигналов. Еще не успела отзвучать последняя нота, как персонал Конвеншен Центра стал сворачивать выставку.

И все с облегчением вздохнули. Четыре дня Electronic Entertainment EXPO 2002 со всеми сопутствующими восторгами и огорчениями остались в прошлом.

Юрий Пашолок
Андрей Щур
Константин Подстрешный
Владимир Чаплыгин
Андрей Егоров

Е3 и всё-всё-всё

Age of Mythology

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Ensemble Studios
Дата выхода	Сентябрь 2002



Новая стратегия от Ensemble Studios и Microsoft повествует о тех незапамятных временах, когда на Земле существовали две сверхдержавы – Греция и Египет. Выбрав одну из сторон, игроку предстоит развивать одну из культур и стать верховным правителем. Вам придется вести войны и заключать мир, добывать полезные ископаемые и управлять экономикой. Графическая сторона Age of Mythology выглядит совсем неплохо: окружающие локации, юниты, строения прорисованы на самом высоком уровне. Ждем релиза, который намечен на сентябрь сего года. – А. Е.

American Conquest

Жанр	RTS
Издатель	CDV/Руссобит-М
Разработчик	GSC Game World
Дата выхода	Сентябрь 2002

Стратегия в реальном времени от наших украинских друзей осветит три сотни лет истории покорения Нового Света.





В дележке землицы будут участвовать испанцы, французы, англичане и прочие португальцы. Противостоять им будут различные племена индейцев, которые родные Сиракузы за просто так отдавать не намерены.



Землица в отличие от Казаков трехмерная, но по ней все так же бродят огромные количества войск, которые прямо-таки жаждут кому-либо оторвать головы. – К.П.



Americans's Army Operations

Жанр	CombatSim
Издатель	Не объявлен
Разработчик	US Army
Дата выхода	Не объявлена



Игра, костяк команды которой составляют люди из Epic Games. Americans's Army Operations базируется на последней версии Unreal Engine и представляет собой комплексный военный симулятор американской армии. Игра включает в себя как индивидуальный тренажер пехотинца, так и симуляцию боевых действий целого отделения. Самое любопытное, что, в отличие от VBS-1, данная игра будет доступна широкой общественности. Вот уж чудо-агитка... - Ю.П.

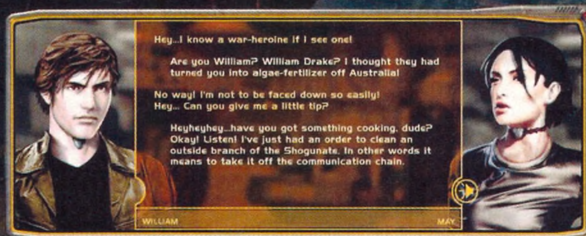
Aquanox: Revelation

Жанр	Action
Издатель	JoWood
Разработчик	Massive Development
Дата выхода	Зима 2002

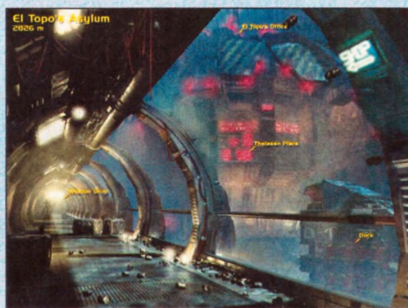


В продолжении “Акванокса” мы уже не встретимся с неунывающим наемником Флинтом “Мертвым Глазом”. Вместо этого мы станем Уильямом Дрэйком - молодым пилотом грузового корабля. Узнав

Aquanox: Revelation







о таинственном наследии своего грозного предка, мы отправимся на поиски сокровищ и будем попадать из одного приключения в другое, даже не успевая перезарядить торпедные аппараты и пополнить боекомплект.

Кроме того, у Дрэйка появятся друзья - целая банда из восьми наемников, вместе с которыми он будет путешествовать в поисках самого настоящего пиратского клад. – А.Щ.

Arx Fatalis

Жанр	RPG
Издатель	FishTank Interactive
Разработчик	Arkane Studios
Дата выхода	Осень 2002



В прошлом номере у нас уже было большое превью по Arx Fatalis'у. При желании игру можно назвать подземной урезанной версией Морровинда - путешествовать от первого лица здесь приходится по разветвленному подземному миру, в котором живут представители большого количества сказочных рас.





В AF очень большое внимание к мелочам (к примеру, мясо и рыбу можно поджарить на костре) и довольно хитрая система магии, схожая с той, что была в Black & White. Всем ролевикам, кого Морровинд не оставил равнодушным, рекомендуем присмотреться. – А.Щ.

Asheron's Call 2

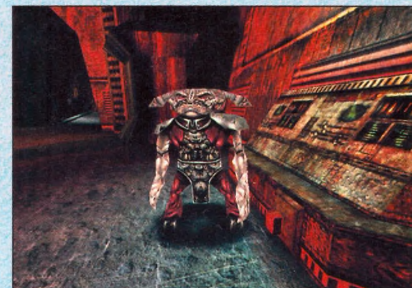
Жанр	MMORPG
Издатель	Microsoft
Разработчик	Turbine Entertainment
Дата выхода	Зима 2002

Эта игра, наряду с EverQuest 2 и Lineage 2, является одной из наиболее перспективных MMORPG. В отличие от конкурентов, Asheron's Call 2 может похвастаться такой интересной особенностью, как морфинг поверхности, а также всевозможными катаклизмами, включая извержения вулканов. О ролевой части нового проекта Turbine Entertainment пока рано говорить, но есть надежда, что старые ошибки будут учтены. – Ю.П.



Auryn Quest

Жанр	Adventure
Издатель	Dreamcatcher
Разработчик	Attraction
Дата выхода	4 квартал 2002





Эта игра создавалась по мотивам известной книги/фильма "Бесконечная История". К слову, в Германии Auryn Quest уже вышел. Если судить по демо-версии, то у Auryn Quest будет достаточно печальная судьба: ничего особого из себя эта игра не представляет, а внешний вид недвусмысленно говорит о немалых сроках разработки (около пяти лет). Впрочем, учитывая нынешнее безрыбье... - Ю.П.

Aliens vs. Predator: Primal Hunt

Жанр	FPS
Издатель	Vivendi
Разработчик	Third Law Interactive
Дата выхода	3 квартал 2002

Vivendi пропагандирует девиз "куй железо, пока горячо", и AvP2: Primal hunt - лишнее тому подтверждение. Аддон, состоящий из девяти одиночных и четырех сетевых миссий, повествует о битве известной всем троицы за древний артефакт, позволяющий контролировать Чужих. Правда, есть небольшое изменение в составе: место Чужого занял





PredAlien (одного из этих гибридов можно было увидеть в оригинальном AvP 2). В общем, веселье гарантировано. – Ю.П.

Battlefield 1942

Жанр	Combat Sim
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Digital Illusions
Дата выхода	13 сентября 2002 года



За долгое время своего создания проект Battlefield 1942 успел получить очень емкий ярлык, который как никогда характеризует внутреннее содержание игры, - "сетевой Флэшпоинт в годы Второй мировой войны". В 16 уровнях разработчики постараются воссоздать ряд эпизодов самых знаменитых сражений. Главные фичи: 35 видов управляемой геймерами техники, специализация пехотинцев, умные боты-однополчане и современная графика. – В.Ч.

Beam Breakers

Жанр	Action
Издатель	Fishtank
Разработчик	Similis Software
Дата выхода	Лето 2002

Судя по недавней демо-версии, эту игру действительно стоит ждать. Similis Software сумела создать самый настоящий мегаполис будущего, живущий своей собственной жизнью, где игрок – лишь песчинка в море. Что же касается геймплея, то Beam Breakers представляет собой футуристический вариант GTA, с той лишь разницей, что здесь игра разбита на миссии. В общем запаситесь терпением и видеокартой помощнее, ждать осталось недолго. – Ю.П.

Blitzkrieg

Жанр	RTS
Издатель	CDV/"1C"
Разработчик	Nival
Дата выхода	4 квартал 2002 года

Стратегий о Второй мировой уже пруд пруди, а скоро еще больше будет, но "Блицкриг" во-первых, наш и родной, а во-вторых, стратежный и красивый. Еще раз напомним фишки игры для тех, кто последние полгода проиграл в Sudden





Strike. Трехмерный ландшафт, около двухсот видов юнитов, и кропотливое следование историческим реалиям. (При всех этих следованиях нам, возможно, дадут увидеть легендарного немецкого "Мышонка" в действии.)

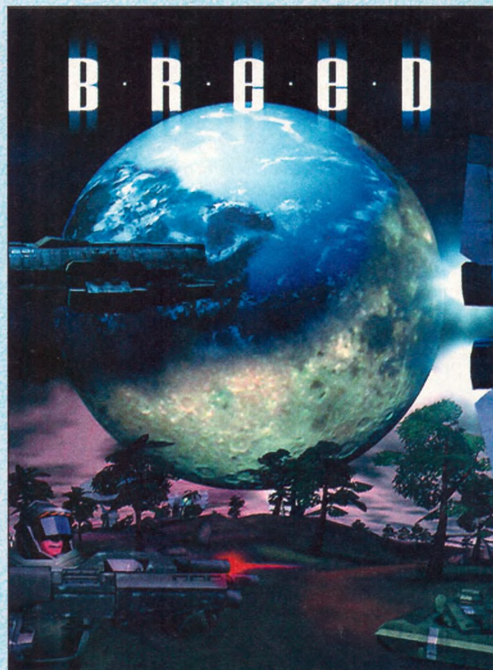
После выхода майского номера, нас просили напечатать, как выглядит ТБ-3, когда заходит на крыло. Что мы с удовольствием и делаем. – К.П.

Breed

Жанр	Action\Strategy
Издатель	CDV
Разработчик	Brat Designs
Дата выхода	осень 2002

Уже больше года "братья" из Brat Designs трудятся над игрой, представляющей смесь аркадного экшена и вдумчивой стратегии. Мы управляем космическим крейсером, единственным оставшимся от защитных сил Земли, которую в данный момент захватывает орда инопланетных тварей по фамилии Breed.

В нашем распоряжении технологии клонирования великолепных солдат и штамповки мощной боевой техники. В ангарах стоят готовые к вылету истре-









бители сопровождения и посадочный модуль. Дело за малым - отвоевать Землю обратно.

Мы набираем команду и вылетаем на миссию, причем управлять можно кем угодно - от стрелка на турели до командира танка, ожидающего высадки и готовящегося к жаркому сражению. Упор делается на кооперативные режимы, когда каждый игрок выполняет на поле боя свою задачу. – А.Щ.

Command & Conquer: Generals

Жанр	RTS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Westwood
Дата выхода	4 квартал 2002 года



Вселенная Command & Conquer расширяется. Разобравшись со всеми конфликтами прошлого и будущего, игроделы из Westwood устремили свои взгляды к тревожному настоящему. И вот уже с их легкой руки весь мир разбился на три противоборствующих лагеря - суперпродвинутые войска Великой Америки, миллиардная армия Китая, а также Глобальную Освободительную Армию (т.е. всех остальных, которых не приняли ни туда, ни туда).

Другим новшеством C&C: Generals является тот факт, что мы теперь можем выбрать одну из личин, под которыми нам и предстоит выйти на поле брани. У нас есть 9 генералов, каждый из которых придерживается определенной тактики в современной войне и нам решать, что ближе - тайный захват вражеской техники или уже привычная танковая лавина "Мамонтов". Всего обещано около 60 различных типов юнитов, от Б-52 до хакеров.

Созданы Generals будут на новом движке SAGE, которые обеспечивает на экране трехмерность всего происходящего. Также обещаны все возможные виды мультиплеерных увеселений. – А.Щ.





Combat Flight Simulator 3

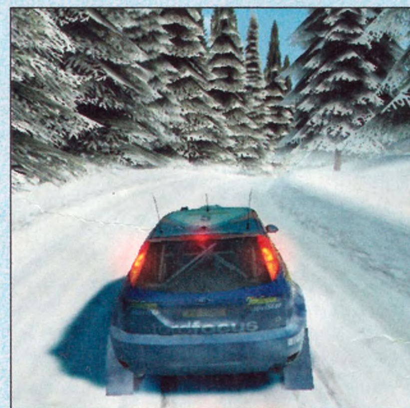
Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Дата выхода	Осень 2002

В нынешнем виде Combat Flight Simulator 3 по проработке самолетов частично может конкурировать с "Ил-2 Штурмовик", увы, это не касается кокпитов и земной поверхности. Microsoft решил бить другим оружием: в CFS 3 будут доступны экспериментальные модели, такие, как Ho-229 и P80. Еще одним плюсом CFS 3, как и у предыдущих игр серии, является возможность создания собственных самолетов. – Ю.П.

Colin McRae Rally 3

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters
Дата выхода	2003 год

В Colin McRae Rally 3 радует буквально все. Тут вам и красивая графика, и детальное просчитывание физической модели автомобиля, и неповторимые ощущения от геймплея игры, когда разум все время забывает о том, что сейчас перед ним на экране монитора демонстрируется не запись реальных соревнований, а всего лишь игра. Увы, но обладатели приставок увидят сей шедевр раньше поклонников PC. Но ради такого дела можно и потерпеть. – В.Ч.







Cold Zero: The Last Stand

Жанр	Action\RPG
Издатель	JoWoods
Разработчик	JoWoods
Дата выхода	6 августа 2002 года



В новом игре от JoWood мы станем частным детективом Джоном МакКеффри, перебежавшим дорогу сразу двум мафиозным группировкам - итальянской Коза Ностре и японской Якудзе. Чтобы не сыграть в ящик раньше, чем по "ящику" покажут следующий выпуск новостей, МакКеффри решает договориться с сицилийцами и начинает работать на них в обмен на собственную жизнь.

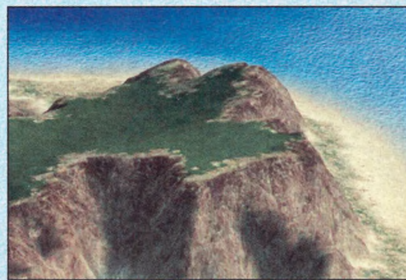




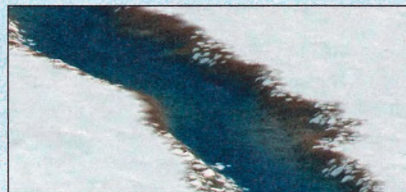
Нас ждут 16 огромных городских локаций, по которым можно свободно путешествовать и 100 видов оружия на "пострелять". Кроме основных заданий (какие задания могут быть у итальянской мафии, вы, наверное, догадываетесь - Хитман отдыхает) будет куча побочных "квестов" от местного населения. Остается надеется, что игровой процесс не скатится в простую аркаду - камера "вид сверху" доверия не внушает... – А.Щ.

Cossacks II: Napoleonic Wars

Жанр	RTS
Издатель	CDV/Руссобит-М
Разработчик	GSC Game World
Дата выхода	2003 год



Вторые Казаки на проверку оказались чем-то сырым, но с трехмерным ландшафтом и очень красивой водой. На Age of Mythology немного похожим. Шесть десятков миссий, восемьдесят апгрейдов, сто видов войск и Наполеон Бонапарт в качестве исторического лица серии. Обещают заоблачное количество юнитов – до 32 000. Как они все на одной карте уместятся? – К.П.





Counter-Strike: Condition Zero

Жанр	FPS
Издатель	Sierra Entertainment
Разработчик	Gearbox Software
Дата выхода	2003 год



Основные конкуренты Condition Zero или осели на прилавках магазинов, или же всенепременно сделают это в самое ближайшее время. Похоже, что в плане графических наворотов игра уже сейчас заочно уступает Global Operations. Разработчикам остается уповать на высокий уровень AI ботов, сбалансированные карты и на терпение поклонников старичка Counter-Strike, которые до сих пор продолжают верить в успех Condition Zero. – В.Ч.

Chrome

Жанр	FPS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Techland
Дата выхода	2002 год



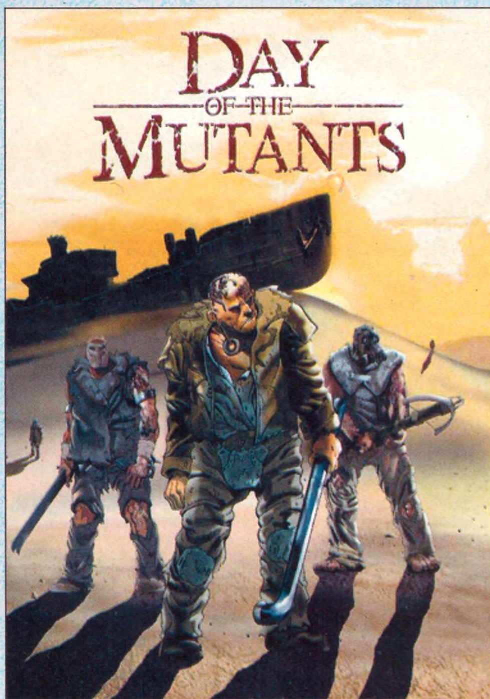
Вы – межпланетный солдат удачи Логан, волею судеб вас закинутый на далекую и мало знакомую вам планету. Разумеется, местные обитатели от подобного визита будут не в восторге. Оружие давно взведено, палец прилип к курку... Понеслась? Польские девелоперы обещают чуть более десятка огромных уровней, горы оружия и море адреналина. Охотно верим. – В.Ч.

Day of the Mutants

Жанр	FPS/RPG
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Techland
Дата выхода	Не объявлена

Пока что проект находится в самой ранней стадии разработки, но это отнюдь не мешает разработчикам налево и направо его расхваливать. Компания Techland собирается совместить безум-





ный геймплей Serious Sam с ограниченным инвентарем Diablo. Прежде чем взять в руки какую-то неизвестную пушку или красивый девайс, вам придется выкинуть из рюкзачка как-то менее необходимый вам предмет. За основу взят усовершенствованный движок Chrome. – В.Ч.

Deadly Dozen: Pacific Theatre

Жанр	FPS
Издатель	Infogrames
Разработчик	nFusion
Дата выхода	4 квартал 2002 года

На этот раз судьба-злодейка закинула бравую дюжину на тихоокеанский театр военных действий. По сравнению с первой частью, в игре повышенное внимание уделено специализации бойцов. Отныне отряд состоит из медика, снайпера, подрывника и, конечно же, простого пехотинца-автоматчика. В арсенале свое место заняли две новинки: пулемет BAR и огнемет. Байки разработчиков о мультиплеерных зарубах против квантунской армии прилагаются. – В.Ч.



Delta Force: Black Hawk Down

Жанр	Action
Издатель	Novalogic
Разработчик	Novalogic
Дата выхода	4 квартал 2002 года



Не успели еще доблестные рейнджеры из фильма Ридли Скотта "Падение Черного Ястреба" доломать дымящиеся развалины Могадишу, как компания Novalogic объявила о продолжении Delta Force. Через год нас ожидает еще одна реинкарнация событий 1993го, но, на этот раз, сами сможем поучаствовать в них от лица одного из американских десантников.

В новой серии мы сможем не только просто пострелять в чернокожих террористов, но и позаниматься этим, управляя джипами, вертолетами и стационарными орудиями, представленными в фильме. Также, согласно фильму, будет выглядеть и окружающая обстановка - нас ждут бои, где схватки внутри зданий будут варьироваться с перестрелками на длинных прямых улицах города, заваленных всяким хламом и подбитой техникой. – А.Е.





Delta Force: Task Force Dagger

Жанр	Action
Издатель	Novalogic
Разработчик	Novalogic
Дата выхода	2 квартал 2002 года





Еще одна игра из серии Delta Force появится совсем скоро - буквально через месяц. На этот раз действие ее будет происходить в Афганистане и воевать нам придется с соединениями террористов,, попытавшимися скрыться в горных кишлаках и прочих укрытиях от всевидящего ока спутниковых систем слежения.

Радует, что командовать нам придется не только американскими "дельтоидами", но также и другими спецподразделениями - ЦРУ, SEAL, Зелеными Беретами, британским SAS'ом и австралийским SASR'ом. Всего игра будет включать в себя 25 миссий на захват территории, освобождение заложников, подрыв вражеских складов и прочие радости оперативника. – А.Щ.



Deus EX2

Жанр	Action/RPG
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Ion Storm
Дата выхода	2003

Вообще-то, информация про сиквел одной из лучших RPG позапрошлого года уже появлялась в Сети, однако официальный анонс состоялся на E3. Действие Deus EX 2 происходит через двадцать лет после событий первой части, не исключено, что игрок повстречает на своем пути старых (в буквальном смысле) знакомых. По словам разработчиков, в Deus EX 2 появится Stealth-мод, хорошо знакомый по Thief: The Dark Project. Помимо этого, ожидается увеличение количества локаций в игре, к примеру, будет в Deus EX 2 и Красная Площадь (снег прилагается).

Базируется сиквел на переработанном Unreal Engine, поддерживающем все последние графические технологии, включая DirectX 8.X. Помимо этого, в Deus EX2 будет применен ряд технологий, лицензированных у Remedy (Max Payne), в том числе и знаменитое SloMo. – Ю.П.

Disney All-Star Sports Soccer

Жанр	Аркада
Издатель	Disney Interactive
Разработчик	Krome Studios
Дата выхода	Лето 2002 года



В этой игре популярные герои Уолта Диснея проведут в своем сказочном мире местный эквивалент "человеческому" World Cup 2002. На поле будут сражаться команды, состоящие из 11 клонированных Гуфи, Плуто, Дональдов Даков и прочей мультипликационной братии. Прекрасных подарок для маленьких детей, которым сложно освоить футбольные симуляторы. – В.Ч.

Dragon Empires

Жанр	Online RPG
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters
Дата выхода	Зима 2002 года



Dragon Empires – это многообещающий сугубо онлайновый ролевой проект, разработкой которого занимается калифорнийское отделение Codemasters. В игре основной упор делается на ослепительные графические красоты, которые будут фоном многочисленным сражениям между различными кланами и расами. Правда поиграть дадут лишь за людей. Девиз игры – "real combat, real time". - В.Ч.



DooM 3

Юрий Пашолок

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	id software
Дата выхода	2003



Безусловно, анонс этой игры стал главным событием E3. Мало того, что вокруг продолжения лучшего шутера всех времен и народов ходило масса противоречивых слухов, так еще и сами разработчики на этот раз решили не скромничать. Реклама DooM 3 висела на центральном транспаранте, а павильон, где проходил закрытый показ игры, по своему дизайну оказался вне конкуренции. Как оказалось впоследствии, подобный размах был более чем оправдан.

На этот раз общественность наконец-то получила на-гора четыре скриншота и семиминутный видеоролик. Выброшенный в массы материал произвел самый настоящий фурор: даже эти темные шоты наглядно ДЕМОНстрируют, насколько велик отрыв id software от конкурентов, заодно приходишь в ужас, когда думаешь, на чем ЭТО пойдет в таком качестве (к слову, DooM 3 шел на машине с видеокартой от ATi). Помимо "заточки" под технологии DirectX 8/9, DooM III отличается сложнейшей системой освещения, по этому показателю конкурентов у него нет, кроме того, обещаны очень реалистичные тени. Впрочем, взгляните сами на скриншоты, это, что называется, no comments.

На самом деле, официальное видео из DooM 3 содержало в себе кадры, которые можно было видеть еще в прошлом году, когда проходили презентация GeForce 3 и QuakeCon 2001. А вот за закрытыми дверьми группе журналистов было показано совсем иное, а именно ДЕМОНстрация геймплея игры. В Сети гуляет снятый из-под полы видеоролик, ДЕМОНстрирующий этот самый геймплей (к слову, через несколько часов после появления записи id software объявила ее вне закона и попросила владельцев сайтов удалить файл). Качество у видео не ахти, однако с уверенностью можно сказать одно: новая игра кардинально отличается от того, что раньше выпускала id software.



Забудьте про толпы монстров, тупо прущих на вас, идеология DooM 3 совершенно иная. В новой игре частично воплощена концепция, которую предлагал Джон Ромеро для Quake 1. По ней, монстров на уровне должно быть немного, но они представляют большую опасность, чем те же Скаарджи из Unreal. Конечно, в DooM 3 есть зомби, убивать которых достаточно легко, но вот остальные животинки... К примеру, старый добрый имп превратился в смертельно опасную тварь, очень быстро бегающую (Скаарджи отдыхают) и способную в прыжке преодолеть добрый десяток метров. А еще появились монстры, которые способны главного героя на одну лапу положить, а другой прихлопнуть.

Заодно поменялся и дизайн, частично продиктованный количеством спецэффектов на один квадратный метр. По своей идеологии он гораздо ближе к Quake 1, чем к оригинальному DooM'у: часто игроку пригодится передвигаться по узким коридорам, причем UA Corporation явно экономила на освеще-





Павильон DooM 3 на E3



нии. Игра стала намного интрактивнее своих предшественников: в ДЕМОНстрации картонные коробки меткими выстрелами сбивали с полок, включались всевозможные механизмы, монстры проламывали стены и гнули поручни на мостике. Было проДЕМОНстрировано торжество дизайнерской мысли - туалеты, правда, ими не пользовались.

В качестве сценариста DooM 3 был приглашен Матью Костелло, известный по работе над квестами 7th Guest и the 11th Hour (явно без Греми Дивайна, основателя небезызвестной Trilobite, а ныне работника id software, не обошлось). В целом, основа сюжетной линии не претерпела изменений (Марс, UA Corporation, проводящая опыты с телепортацией и авария, в результате которой из другого измерения ринулись толпы монстров), вот только ее проработка тянет на голливудский боевик "высшей лиги". Сравнение с фильмами не случайно, ибо DooM 3 принадлежит к той же категории шутеров, что и Half-life. Разработчики наводнили игру морем скриптовых сценок, которые играют роль связующих звеньев сюжета.


Отдай нам свою печень!

Говоря о DooM 3, нельзя не упомянуть такую игру, как Resident Evil: создается такое впечатление, что Кармак дал распоряжение всем работникам id software в обязательном порядке пройти эту классику жанра Horror. Вот вам описание одной сценки из ДЕМОНстрации DooM 3: старый добрый розовый ДЕМОН победно урчит над поверженным ученым, нашедшем последнее пристанище в уборной. Что в такой ситуации будет делать любой нормальный ДЕМОН? Правильно, есть. Вот и наш ДЕМОН решил пообедать, причем этот самый процесс показан в мельчайших подробностях, включая вспарывание живота и доставание кишок. При этом во все стороны брызжет кровь, очень похожая на настоящую. Как говорится, приятного аппетита. Самое веселое, что после всего этого "обед" встает на ноги и ищет себе пропитание. Вас. Я всегда подозревал, что в id работают маньяки, но чтобы настолько... тут даже Hellraiser местами отдыхает.

На этом фоне немного шокирует информация о том, что основным аниматором моделей DooM 3 является Фрэд Нильссон, ранее работавший в компании Pixar, в частности, на его совести такие фильмы, как Shrek и Antz. От Шрека – к киберДЕМОНу, звучит, однако... Кстати, вся анимация выполнена по технологии Motion Capture, так что реализм гарантирован.

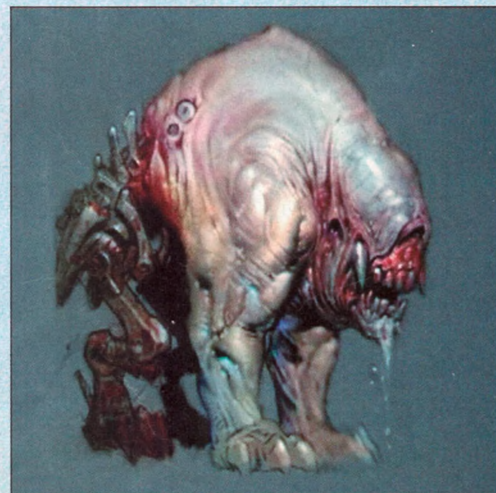
Дополнительными плюсами Doom 3 должны стать звук и музыка, над ними работает Трент Резнор, лидер известной индустриальной команды NIИ (Nine Inch Nails). Это не первая работа Трента в игровой индустрии, до этого он отличился в Quake 1, который, к слову, очень хвалили за звук и музыку. DooM 3 поддерживает технологию Dolby Digital 5.1, так что обладатели качественных аудиосистем получат истинное... Хотя, удовольствие от нечеловеческих воплей и хруста ломаемых конечностей получат разве что маньяки.

Вот такой амбициозный проект нас ожидает в следующем году. Впрочем, может и не в следующем: по данным известного онлайнового магазина Amazon, выход DooM III должен состояться 26 ноября этого года. Будем оптимистами?

Вот этот кошмар с мощным лобовым щитком и амортизацией копыт, который сейчас решил пообедать прямо в туалете, был когда-то милым розовым ДЕМОНом







Drome Racers

Жанр	Аркадная гонка
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	ATD
Дата выхода	4 квартал 2002 года



Drome Racers является очередным представителем нескончаемой серии LEGO-игр. На этот раз за основу взят знаменитый детский конструктор Technic Kits. Вы выбираете один из 18 автомобилей и участвуете в различных видах соревнований. Разработчики в шутку говорят, что их проект сможет поспорить с симуляторами Формулы-1, так как во время игры просчитывается давление в шинах с аэродинамикой. Хотя игра и рассчитана на подростков. – В.Ч.

Duality

Жанр	Action/RPG
Издатель	Phantagram Interactive
Разработчик	Trilobite Graphics
Дата выхода	2002 год

В мире киберпанка всегда неспокойно – это аксиома. Вселенная Duality не является исключением из этого правила. В игре будет три персонажа: Наемник, Хакер и некий искусственный интеллект. Поодиночке они ничего не стоят, но когда вместе – это ураган (видимо, с этого момента в дело вступит action составляющая Duality).



Разработчики говорят, что на прорисовку одного персонажа уходит 2000 полигонов, но на мониторе они будут смотреться так, словно их слепили из 8000. – В.Ч.

Earth and Beyond

Жанр	Онлайновый космосим
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Westwood
Дата выхода	осень 2002



Westwood продолжает работу над онлайновым космосимом Earth and Beyond. Таких игр уже немало, достаточно вспомнить JumpGate и DarkSpace, на их фоне новая работа создателей C&C ничем особым не выделяется. Сами разработчики называют Earth and Beyound ничем иным, как RPG, вот только с таким же успехом к этому жанру можно отнести и вышеперечисленные игры. В общем, ничего особенного, есть подозрение, что после выхода EVE: The Second Genesis о творении Westwood даже и не вспомнят. –Ю.П.

EVE: The Second Genesis

Жанр	Космосим
Издатель	Simon & Schuster
Разработчик	CCP
Дата выхода	Конец 2002



EVE: The Second Genesis может похвастаться не только потрясающе красивой графикой (до сих пор не верится, что это реальные скриншоты), но и широчайшими возможностями для игрока. Мир EVE состоит из более чем пяти тысяч планет, на которых живут представители пяти рас. Для каждой из рас доступно с десяток видов кораблей, от одноместных истребителей и кончая гигантскими линкорами, чьи тела достигают длины более километра. – Ю.П.



F1 2002

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	Лето 2002 года



F1 2002 позволит геймерам внести свой вклад в историю достижений сезона 2002. Как и в прошлых сериях игры фамилии пилотов, конструкции болидов и даже мельчайшие изгибы трасс будут в точности соответствовать своим прототипам. EA Sports как и во всех других своих продуктах: делает ставку на богатую графику, умеренную реалистичность и, самое главное, на увлекательный геймплей. – В.Ч.

Freelancer

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Digital Anvil
Дата выхода	Лето 2002



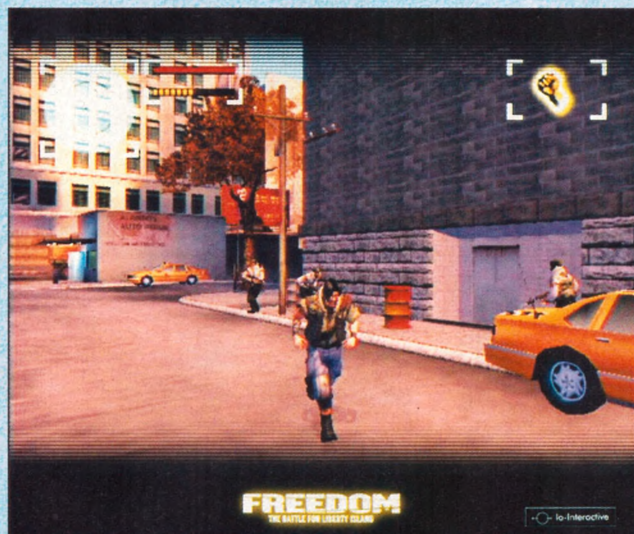
Немного времени остается до того момента, когда Microsoft отправит в полет новый космосим, который должен стать идейным продолжением старого доброго Privateer. Разработчики Freelancer пообещали дать игроку максимальную свободу действий. В F будет большой выбор профессий, включая такие безобидные, как охотник за головами и пират, кроме того, обещана проработанная система



торговли. Сильно сомневаюсь, что в результате мы получим игру, способную тягаться с Elite, но кто знает... - Ю.П.

Freedom: The Battle for Liberty Island

Жанр	FPS/Strategy
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Io Interactive
Дата выхода	Зима 2002 года



Доблестная Красная Армия захватила Нью-Йорк и вы, как истинный патриот США, вступаете в местный отряд сопротивления, а тут еще и родственнички покоя не дают – в советских застенках томится ваш брат. В общем, не сюжет, а полный Red Alert. Геймлей игры объединит в себе два несовместимых режима: пошаговую стратегию (события на базе единого фронта сопротивления) и FPS (сражения на улицах оккупированного города). – В.Ч.

Full Throttle II

Жанр	Adventure
Издатель	LucasArts
Разработчик	LucasArts
Дата выхода	2003



Старина Бен вернулся. Лидер банды байкеров с гордым названием Polecats (Хорьки) и заодно герой Full Throttle – одной из самых известных адвентюр. По этому поводу LucasArts ограничилась скромненьким пресс-релизом, в котором объясняют, кто такой Бен и рассказывают, как много он значит для компании. Про саму игру сказано только, что в ней будут элементы action, вероятно, привычка Бена пинать мотоциклы никуда не делась.

На E3 Full Throttle II был представлен в виде коротенького ролика, на протяжении которого Бен кого-то бил и ездил на мотоцикле, а иногда и совмещал эти два занятия. Также мельком показали зеленоглазую девушку, не иначе новое воплощение Марины. Выполнено все в ненавязчивом 3D, на Escape From Monkey Island немного похоже. И еще физиономия у Бена стала ну совершенно бандитская. –К.П.





Gore: The Ultimate Soldier

Жанр	FPS
Издатель	Dreamcatcher
Разработчик	4D Rulers
Дата выхода	Июль 2002



Итак, Gore обрел издателя, а также определились сроки выхода. За последнее время движок игры претерпел небольшую модернизацию, а заодно появился одиночный режим (скоро можно ожидать Single Player – демку Gore). Как это парадоксально не звучит, но Gore пока что является единственным конкурентом Unreal Tournament, причем детище 4D Rulers берет не графикой, а своим брутальным геймплеем. – Ю.П.

Gothic 2

Жанр	RPG
Издатель	JoWood
Разработчик	Piranha Bytes Software
Дата выхода	Осень 2002





Было бы очень странно, если у такого замечательного ролевого экшена, как Gothic, не оказалось бы продолжения. И на E3 JoWood официально подтвердила, что оно будет. Piranha Bytes давно уже корпеет над ним, пытаясь сделать вторую Готику еще лучше.

Сюжет для новой части пока не разглашается, но известно, что на сей раз мы будем помогать нашему Королю спасать страну от орды демонов. Те вот-вот прорвутся в этот мир через портал, который создал охмуренный демонами старикан Ксардас. Наряду с демонами стране также грозит нашествие армии орков. В общем, нам опять придется изрядно потоптать лесные тропки "Готики", чтобы найти способ предотвратить кучу безобразий... - А.Щ.

Haegemonia - Legions Of Iron

Жанр	3D RTS
Издатель	Dreamcatcher
Разработчик	Digital Reality
Дата выхода	Август 2002



Девелоперы из стран – бывших участниц Варшавского Договора начинают всерьез теснить западных коллег, Haegemonia лишний тому пример. По сути, это довольно банальная трехмерная космическая RTS, но какого качества... от такой графики любой Homeworld подавится. Учитывая, что до этого Digital Reality создала первые две части Imperium Galactica, можно говорить о том, что на Haegemonia будет интересно не только посмотреть, но и поиграть в нее. – Ю.П.

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Жанр	Подарок на следующее рождество
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Дата выхода	осень 2002



Возрадуйтесь поклонники лохматых очкариков и просто сочувствующие, будут вам поиски Комнаты Секретов. Как раз к выходу второй части фильма. Первая игра про Гарри Поттера была скорее сборником примитивных аркадных уровней. Вторая, похоже, не намного уйдет дальше. Графику практически не изменили – чуть модельки подправили и малость эффектов залили. И да содрогнется Хогвартус...

Игру в очередной раз делают для нескольких платформ. PC-версия смотрится отвратительно особенно в сравнении с консольными собратьями.



Достаточно взглянуть на старенький "Форд Англия", как он выглядит на ПК и на Sony Playstation 2. Приставочный скриншот приводим. Чиста для сравнения.

Impossible Creatures

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Relic
Дата выхода	Лето 2002



Не так давно эта игра называлась Sigma: The Adventures Of Rex Chance. С одной стороны, новая игра Relic, подарившей нам Homeworld, представляет собой стандартную RTS, но вот с другой... Дело в том, что у игрока есть некое подобие генного конструктора, из которого можно собирать самых неожиданных юнитов. Так что не удивляйтесь, когда на ваших горилл с рыбьими головами нападет отряд монстров, представляющих собой помесь жирафа черепахи и слона. – Ю.П.

Industry Giant 2

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	JoWood
Разработчик	JoWood
Дата выхода	27 августа 2002 года



В этой экономической стратегии все начинается с 1900 года, когда у вас есть небольшой капитал и большое желание стать миллионером. Эпоха способствует - экономический бум, все компании растут как на дрожжах. Выбираете понравившуюся область производства и вперед - строите предприятия, соединяете их

с перерабатывающими комплексами, указываете рынки сбыта и спокойно подсчитываете прибыль. В игре будет до 150 различных видов ресурсов, из которых можно будет создавать любой продукт от телефона до скейтборда. Около 50 видов перевозок позволят проводить торговые пути в любых территориальных условиях. В качестве испытаний будут присутствовать коварные конкуренты, а также экономические передряги, которых в XX веке было немало. – А.Щ.

Indy Racing League

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters
Дата выхода	2003 год



Руководство компании Codemasters во время выставки не сидело сложа руки и 22 мая анонсировало многообещающий автосимулятор - Indy Racing League. Помимо красивой графики и реалистичной модели повреждений главной фичей проекта считается лицензия от устроителей знаменитой американской гонки (Brickyard Trademarks Inc.), которая позволит разработчикам целиком и полностью воссоздать все перипетии нынешнего сезона. – В.Ч.

IGI 2: Covert Strike

Жанр	FPS
Издатель	Codemasters
Разработчик	Innerloop Studios
Дата выхода	Лето 2002 года



На нынешней E3 разработчики показали посетителям своего стенда несколько полноценных сибирских миссий. В глаза сразу же бросается довольно высокий уровень AI противников. Игра проходится исключительно в стиле Thief, в противном случае вы будете вынуждены частенько возвращаться в главное меню и кликать на опцию load game. – В.Ч.

Iron Storm

4X Studio продолжает работу над своим тактическим шутером Iron Storm.

Жанр	FPS
Издатель	Dreamcatcher
Разработчик	4X Studio
Дата выхода	3 квартал 2002



Многое перемешалось в этом проекте: альтернативная история, мифическая Русско-Монгольская Империя, планирующая захватить мир, и одинокий агент Wizel, противостоящий всему этому безумию. Что получится в итоге, не знает никто, возможно, даже сами разработчики, но при благоприятном стечении обстоятельств на свет появится один из самых оригинальных шутеров этого года. – Ю.П.

James Bond 007: NightFire

Жанр	FPS/TPS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Дата выхода	4 квартал 2002



James Bond 007: NightFire – первая игра о похождениях английского супершпиона, создаваемая для PC. Как это ни странно звучит, но сюжетная линия игры создана не по мотивам очередной бондианы: место стандартного главзлодея Блофельда занял Рафаэль Драйк, которого, разумеется, необходимо устранить. К слову, пишут сценарий те самые люди, которые работали над фильмами о похождениях Бонда. Что же касается внешнего вида игры, то он вполне на уровне и может поспорить с большинством современных шутеров. – Ю.П.

Jurassic Park: Project Genesis

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Vivendi
Разработчик	Blue Tongue software
Дата выхода	4 квартал 2002

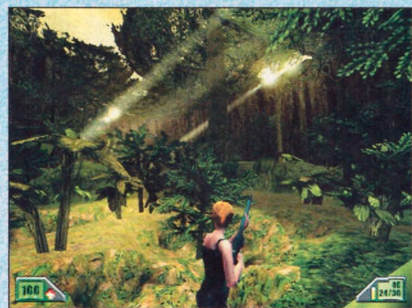
По мотивам фильма Jurassic Park выходило немало игр, в большинстве своем шутеров. Blue Tongue Software поступила оригинальнее – ее новая игра, Jurassic Park: Project Genesis, представляет собой экономическую стратегию, аналог Zoo Tycoon, одним словом. Игра использует полностью полигональный движок, выдающий очень неплохую для экономической стратегии картинку. В остальном же



Jurassic Park: Project Genesis мало чем отличается от игр подобного жанра. – Ю.П.

K-Hawk: Survival Instinct

Жанр	TPS
Издатель	JoWood
Разработчик	Similis
Дата выхода	осень 2002



В апрельском номере “Навигатора” за этот год есть превью по этой игре. Вот только тогда она еще называлась C.O.N.S.E.A.L. Особых причин для смены названия на нынешнее не видно, но этим чудакам в JoWood виднее.

K-Hawk является стандартным шутером от третьего лица про девушку из команды S.E.A.L., случайно попавшую на остров, где случайно оказалась база террористов, готовящихся случайно захватить весь мир. Игрушка создается с явным уклоном в стэлс - героиня хрупка на вид, но очень стремительна, не чурается шотганов и любит прятать тела врагов куда подальше. Ну а цель игры - как всегда, спасти мир. – А.Щ.

Knight Rider

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Davilex Games
Разработчик	Davilex Games
Дата выхода	4 квартал 2002



Knight Rider создается по мотивам одноименного сериала, который некоторое время назад можно было увидеть на канале СТС. Игроку предстоит вселиться в шкуру главного героя, Майкла Найта, который на своем суперсовременном автомобиле KITT наводит порядок на дорогах Америки. Судя по первым скриншотам, настал тот момент, когда голланд-

ская компания Davilex решилась на разработку игры качества выше среднего, по крайней мере, выглядит Knight Rider очень достойно. – Ю.П.

Kreed

Жанр	FPS
Издатель	Руссобит-М
Разработчик	Burut
Дата выхода	Зима 2003



Минуло около полугода с того момента, когда в наши руки попала тестовая версия шутера Kreed. Тогда игра поразила проработкой системы освещения, динамическими тенями и очень неслабыми системными требованиями (на конфигурации Pentium-III 866/256 Mb SDRAM/GeForce 3 тестовая версия Kreed шла чуть ли не рывками). За то время, что прошло с первого знакомства, игра серьезно преобразилась, особенно это касается дизайна уровней. Специальную версию Kreed можно было увидеть в живую на E3, а именно на стендах ATi и Руссобит-М.

Многие невольно сравнивали Kreed с Doom 3, в некотором смысле эти игры действительно похожи. Обе они используют самые последние наработки в области спецэффектов, даже дизайн DooM 3 и Kreed немного напоминают друг друга. Сдается мне, что конкуренция этих игр будет нешуточной, особенно если учитывать, что по многим аспектам детище Burut мало чем уступает продукту id software. – Ю.П.

Lock On: Modern Air Combat

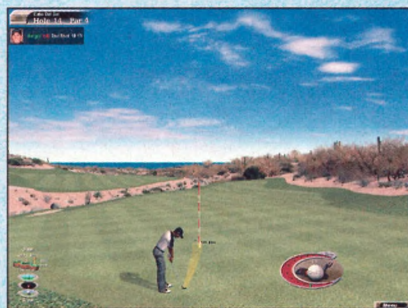
Жанр	Авиасимулятор
Издатель	UbiSoft
Разработчик	Eagle Dynamix
Дата выхода	Ноябрь 2002

Похоже, что некоторая задержка срока выхода Lock On: Modern Air Combat игре лишь на пользу. Сим заметно похорошел в графическом плане, особенно это касается воды. Напомню, что в новой игре Eagle Dynamix, являющейся продолжением серии Flanker 2.X, появится возможность полетать на натовских самолетах (F15C Eagle, A10 Thunderbolt-II и немецком МиГ-29), расширится и авиапарк российской техники. В общем, довольны будут все. - Ю.П.



Links 2003

Жанр	Гольф
Издатель	Microsoft
Разработчик	Access Software
Дата выхода	Осень 2002 года



Links 2003 наверняка будет конкурировать с аналогичным творением от EA Sports. Обе игры находятся примерно в одинаковой весовой категории, поэтому решающую роль имеют буквально мелкие детали.

Access Software предлагает любителям виртуального гольфа принять участие в шести чемпионатах. Из прочих особенностей проекта стоит заострить внимание на свободно вращаемой и масштабируемой трехмерной картинке и на мощной технологии по моделированию лиц персонажей. В.Ч.

Legends of Wrestling II

Жанр	Реслинг
Издатель	Acclaim
Разработчик	Acclaim
Дата выхода	2003 год



Legends of Wrestling II должен воссоздать на ваших мониторах атмосферу популярного американского шоу. Этому будут способствовать шестьдесят пять великих бойцов за всю историю существования данного "соревнования", скопированные до мельчайших подробностей арены, ураганный геймплей, несколько режимов игры (включая карьеру), в меру сносная приставочная графика и физиономия старика Халка Хогана на обложке диска. – В.Ч.

Lula3d

Жанр	Pornoadventure
Издатель	CDV
Разработчик	CDV
Дата выхода	Вторая половина 2003

Только-только известнейшая в озабоченных кругах Лула собралась снимать





новый фильм, как ее трех лучших порнозвезд похитили. Решительная девушка берет расследование в свои наманикюренные пальчики. И начинается продолжение легендарного Wet.

Предыдущая игра серии - Wet Attack не снискала большой популярности. Может поэтому Lula3d хоть и будет трехмерной ("сто тыщ полигонов на уровень и пять тыщ полигонов на виртуальных стриптизерш"), но разработчики частично вернулись к старому 2D.

Mace Griffin Bounty Hunter

Жанр	Pornoadventure
Издатель	CDV
Разработчик	CDV
Дата выхода	Вторая половина 2003



Можно охотиться на белок и лис, но никто не станет спорить, что самой увлекательной охотой является охота за головами. Мэйс Гриффин - тот охотник за головами, от лица которого нам предстоит получать самые разные задания в том

секторе Галактики, где обитает целых десять разумных рас, и у каждой найдутся проблемы.

Главным и основным отличием игры от подобных ей является уникальная пока система перехода от шутера к космосиму без подзагрузок. Преследуете вы бандита на поверхности астероида - он забегает в звездолет и стартует. Вы заскакиваете в соседний и продолжаете погоню без каких бы то ни было надписей “Level Loading”. Такое новшество геймплея определенно заслуживает внимания, как, впрочем, и сам проект. – А.Щ.

Madden NFL 2003

Жанр	Американский футбол
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	Осень 2002 года



Спортивный сериал Madden с 1990 года является лицом компании EA Sports. Именно эта игра самой первой появляется на прилавках магазинов. За это время даже сложилась своеобразная поговорка: “Каким получился Madden, такими окажутся и все остальные игры от канадских разработчиков”. Так что по начинке Madden NFL 2003 можно будет судить о качестве, выходящих чуть позже, но более ожидаемых в России, NHL 2003 и FIFA 2003. Для фанатов американского футбола игра станет настоящим кладом. – В.Ч.

MAX PAYNE 2

Жанр	TPS
Издатель	Take-Two
Разработчик	Rockstar Games
Дата выхода	2003 год

Анонсирована вторая часть лучшей игры прошедшего года. Но анонс Max Payne 2 был только вопросом времени, удивительно другое. Take-Two купила у Remedy и Apogee права на Max Payne за 10 миллионов зеленых + 969,932 акций. И разрабатывать продолжение будут не финны, а Rockstar Games (создатели GTA), конечно же “под присмотром Remedy Entertainment”.

Ох, как бы с Максимкой казус какой не случился. – К.П.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Выход Metal Gear Solid 2 на PC ждут тысячи игроков, что и не удивительно: одна из лучших игр для PlayStation 2 и через полгода после выхода выглядит просто великолепно. Что же касается

Жанр	Action
Издатель	Konami
Разработчик	Konami
Дата выхода	2002



геймплея, то он мало изменился по сравнению с предыдущей частью, и это хорошо. Сроки выхода MGS2 на PC пока довольно расплывчатые, будем надеяться, что это произойдет как можно быстрее. – Ю.П.

Mechwarrior 4: Mercenaries

Жанр	Симулятор боевых роботов
Издатель	Microsoft
Разработчик	Cyberlone Studios
Дата выхода	Осень 2002 года

Microsoft продолжает “окучивать” успешный Mechwarrior 4: Vengeance, анонсируя все новые и новые аддоны. На этот раз игроку предоставляется возможность повоевать на стороне наемников. В Mechwarrior 4: Mercenaries обещано порядка сорока одиночных миссий, плюс девятнадцать сетевых, десять дополнительных мехов, а также два новых вида оружия. В общем-то, больше фанатам MechWarrior и не нужно, а там, глядишь, еще аддон сделают. – Ю.П.

Myst Online

Жанр	MMORPG
Издатель	UbiSoft
Разработчик	Cyan Worlds
Дата выхода	2003

Вселенная Myst продолжает расширяться: в прошлом году мы получили полностью полигональный RealMyst, теперь же анонсирована онлайновая игра



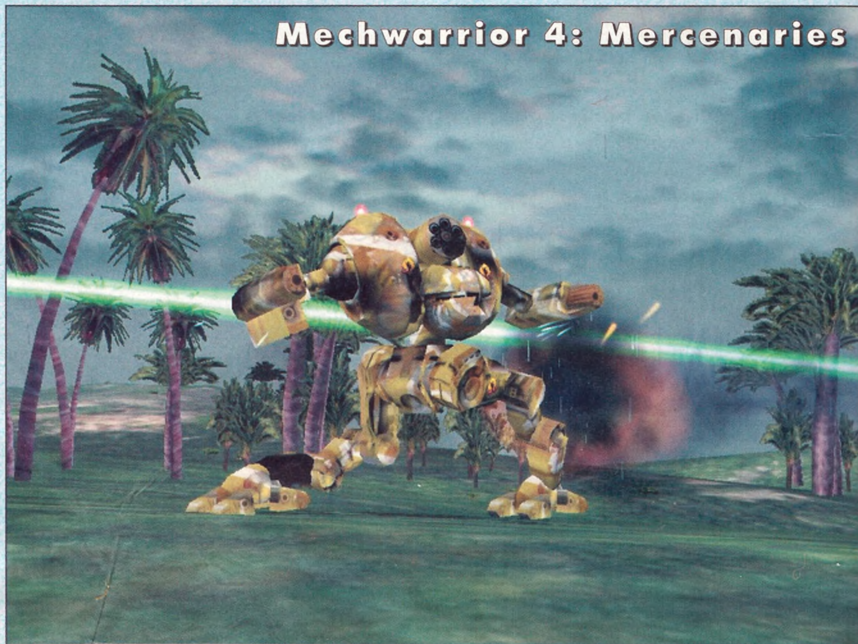
по мотивам самого популярного квеста всех времен и народов. Уже известно, что Myst Online будет использовать новый, полностью полигональный движок, по сравнению с которым RealMyst даже не смотрится. Осталось лишь понять, что перед нами, по-настоящему оригинальный проект, или новое средство для выкачивания денег у поклонников Myst. – Ю.П.

NASCAR Thunder 2003

Жанр	Автосимулятор
Издатель	EA
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	Осень 2002



Наконец-то последовал ответ EA Sports на NASCAR Racing 2002 Season, игру, считающуюся сейчас эталоном. В отличие от детища Papyrus, NASCAR Thunder 2003 имеет несколько оригинальных типов игры, включая “гонку с тенью” и Thunder License (что-то вроде клуба чемпионов). Про физическую модель игры пока что ничего сказать нельзя, а вот в графическом плане новичок выигрывает у NASCAR Racing 2002 season только проработкой трибун. Одним



словом, вопрос о лидере остается открытым. – Ю.П.

Need For Speed: Hot Pirsuit 2

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Дата выхода	Лето 2002



Все меньше и меньше времени остается до того момента, когда коробки с новой частью Need For Speed лягут на полки магазинов. Игра схожа с NFS 3 не только названием, но и идеологией: очень быстрые машины, полуаркадная физическая модель и куча полицейских, у которых к патрульным автомобилям добавились и вертолеты. Трассы соответствующие, хотя Ferrari, рассекающее по пляжу – это чересчур, даже для такой игры. – Ю.П.

NHL 2003

Жанр	Хоккей
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	Осень 2002 года



Разработчики не собираются опускать высокую планку реализма, установленную в NHL 2001 и NHL 2002. В своей игре сотрудники EA Sports еще сильнее разнообразят меню настроек параметров предстоящей ледовой баталии, приукрасят движок рядом новомодных фич и, конечно же, в точности воспроизведут составы клубов-участников НХЛ и сборных команд ведущих хоккейных держав. – В.Ч.

NBA Live 2003

Жанр	Баскетбол
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	Осень 2002 года

EA Sports в прошлом году специально не выпускала NBA Live 2002 на PC. Данная "забастовка" не вызвала у геймеров резкого интереса к виртуальному баскетболу, и именно поэтому разработчики в этот раз должны доказать свою со-



стоятельность не при помощи хитрых демаршей, а своим трудом в области создания реалистичного геймплея игры, ибо за графические красоты проекта можно не беспокоиться. – В.Ч.

Operation Flashpoint: Resistance

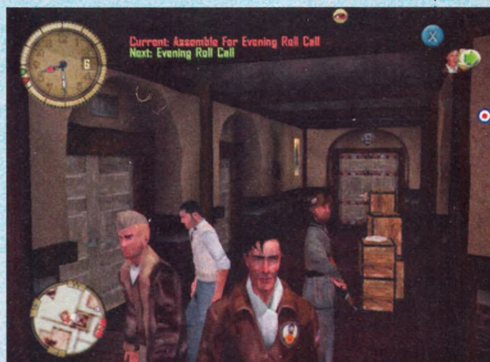
Жанр	Combat Sim
Издатель	Codemasters
Разработчик	Bohemia Interactive Studio
Дата выхода	28 июня 2002 года



Лишь в самый последний момент руководство Bohemia Interactive Studio приняло решение ограничить свое участие на E3 показом Operation Flashpoint: Resistance, где в роли бывшего советского спецназовца Виктора Трошки вы должны организовать сопротивление советскому же вторжению. Но не стоит забывать, что у компании в рукаве спрятано несколько сильных карт (проект Independence Lost и военный тренажер VBS) и главный козырь (первые наброски Operation Flashpoint 2). – В.Ч.

Prisoner of War

Жанр	Action
Издатель	Codemasters
Разработчик	Wide Games
Дата выхода	Осень 2002 года



В 1941 году четверо офицеров союзнических войск попали в немецкий плен. Каждый персонаж, это несколько отдельных уровней в Салониках, Колдице, Salag Luft I и Salag Luft III. Ребятам либо лень сбежать из лагеря раз и навсегда (эдакий межзональный экстрим), либо они предпочитают действовать по принципу "украл, выпил, в тюрьму". Главное, чтобы внутреннее убранство игры не вылилось в копию ужасной клоунады, продемонстрированной в фильме "Война Харта". – В.Ч.

Pet Soccer

Жанр	Спортивная аркада
Издатель	Techland
Разработчик	Нет данных
Дата выхода	2002 год

Передача "В мире животных" абсолютно ничего не знает о жизни млекопитающих. Оказывается, львам, кабанам, жирафам и прочей лесной братии не чужды и человеческие шалости, например, футбол. Пока 32 страны из кожи вон лезут, чтобы завоевать звание чемпиона мира, представители фауны сварганили свое собственное соревнование. Увы, трансляция матчей начнется только тогда, когда разработчики найдут себе компанию-издателя. – В.Ч.



Андрей Щур

Золотой Шар

- Да? - говорю я. - Ну так пусть сам и добывает все это.
Это же раз плюнуть!
"Ведьмина студня" вон полные подвалы,
бери ведро да зачерпывай.
Похороны за свой счет.
А. и Б. Стругацкие, "Пикник на обочине"

Жанр	3D Action
Издатель	Руссобит-М
Разработчик	GSC Gameworld
Дата выхода	3 квартал 2003 года

"...Но тут, когда я уже поднимался по лестнице, меня вдруг осенило, да так осенило, что я вернулся в раздевалку, сел и снова закурил. Получалось, что в Зону-то мне идти сегодня нельзя. И завтра нельзя, и послезавтра"...

Да, ребята. В Зону пока нельзя. Еще года полтора. Не созрела еще Зона. Зато теперь документально доказано - она существует! И не только в потрясающей книге братьев Стругацких, но и в офисе украинской компании GSC Gameworld.

Мировой катаклизм

Только глупые двоечники считают, что бомба дважды в одну воронку не падает. Еще как падает. Чернобыльская электростанция, казалось бы, затихшая столько лет назад, превратится в центр новой напасти, названия которой пока не придумано, но деяния ее опасны не меньше ядерного взрыва. Все живые существа на определенном расстоянии от зловещего четвертого реактора превратятся в контролируемых неизвестно кем безумцев,



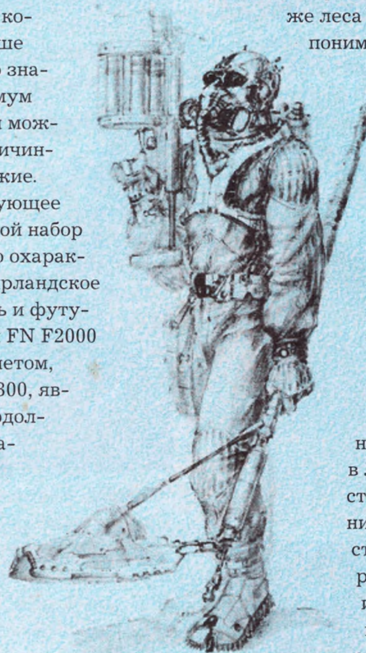
сметающих на своем пути любые охранительные кордоны, а вся территория в окрестностях Чернобыля наполнится необъяснимыми и часто смертельными для человека аномалиями...

Хотя это и не совсем по книге, но согласитесь - выбрать на Земном шаре вместо Чернобыля иное место для возникновения событий, описанных в "Пикнике" очень и очень сложно.

Что-то здесь не так...

Наверное, для поклонников "Сталкера" Тарковского это покажется жуткой попсой, что определяющим жанром игры будет шутер. Но было бы совершенно несправедливо ожидать от GSC, что на столь добротной основе, как идея воссоздать Зону, мы получим банальный shoot'em'up. Ни в коем случае. Все серьезно: задача сталкера - добывать в зоне артефакты неизвестного происхождения и продавать их в обмен на снаряжение, которое позволит им дольше остаться в живых. А это значит, что у нас как минимум будет бэкпак, в который можно будет складывать причиндалы, артефакты и оружие.

Оружие, присутствующее в игре представляет собой набор стволов, который можно охарактеризовать понятием "ирландское рагу". Из автоматов есть и футуристичный бельгийский FN F2000 со встроенным гранатометом, и американский ZM LR300, являющийся идейным продолжателем M-4, и наш "Калашников". На ранних скриншотах и роликах из игры присутствовал еще миниган. На самых последних скриншотах его не видно, но надеемся, его все же оставят - уж больно приятным выглядело облако свинца, оставлявшее на почве широкую такую борозду...



Охотник за артефактами

Путешествовать в "Сталкере" можно почти везде в пределах 20 огромных секторов, на которые разбита Зона. Основными видами территорий, по которым можно будет опасливо так прокрасться, будут заброшенные городские кварталы, где мы найдем предостаточное количество заброшенных заводов, ржавых железнодорожных путей. Будет и эквивалент реально существующего в Чернобыле кладбища радиоактивной техники, а также леса и болота, от которых, сами понимаете, не спрятаться, ни скрыться.

Зачем по ним путешествовать, я уже упоминал: сталкер - он только с виду собака вольная, а на самом деле вынюхивать должен вполне определенную добычу. Знает он, если принести заказанный в секретной лавке сталкеров (избушке в лесу - путь из Зоны по всем дорогам перекрыт, а мощные блокпосты стреляют в любого пришельца с той стороны без предупреждения) артефакт - будь то "пустышки", "булавки", "батарейки", "браслеты", "зуды" или чего еще похлеще, в накладе они не останутся.

Игроку предоставляется полная свобода в способах достижения указанной торговцем задачи.



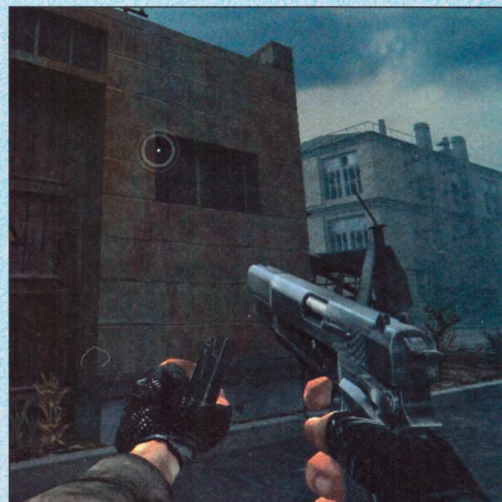
Кто ты, друг?



Картина "Под сенью дерев". Точнее, дерева



С "Калашниковым" как-то спокойней в этих местах. А с гранатометом - вдвойне!



Дорогой сэр Браунинг, позвольте Вас перезарядить!



То есть он может пойти хоть прямо по карте от пункта А до пункта Б. Но вот только таким способом он далеко не уйдет - не передвигаются по Зоне прямыми путями. "Кривой дорогой ближе" - говорил главный герой "Пикника" Рэдрик Шухарт. Ведь вся территория Зоны набита всевозможными аномальными зонами, которые порой и заметить-то простым взглядом нельзя. Что они собой представляют? А то же, что и в книге. "Комариные плеши", "Мясорубки", "Жгучий пух". Не читавшим произведение даже объяснять не буду, что это за гадости такие - пусть мучаются. Или книгу ищут.



Ну и конечно недруги. Враги у нас будут нескольких видов: зомби, над которыми получило полный контроль ОНО, которое самое плохое, дикие животные, потерявшие при мутациях остатки привлекательности и враждующие группы сталкеров, у каждой из которых свои интересы.

Вот и получается, что пусть "Сталкер" и классифицируется как шутер, в нем порядочно признаков RPG. Правда, чего разработчики вставлять в игру точно не собираются, так это характеристики персонажа. Нет, и все тут.

С точки зрения прогресса

Создание игры ведется на движке собственного изготовления под названием X-Ray. Движок этот позволяет выводить на экран до 100000 полигонов, а технологии, призванные отсекать и не прорисовывать все, что находится вне поля зрения персонажа, позволяют еще и добиваться при этом вполне удобоваримых fps при сравнительно средней машине.



Высоким качеством текстур игра будет обязана самому настоящему подвигу (ну или совершенно сумасшедшей авантюре - что почти одно и то же) разработчиков, отправившихся снимать образцы данных текстур не куда-нибудь, а в тот самый Чернобыль. Зато теперь глядя на заброшенные лабазы на скриншотах можно с чистой совестью сказать - реализм соблюден до мелочей!

Не так давно мне удалось немного поиграть в очень раннюю технологическую демку "Сталкера" в офисе Руссобит-М. Демка была явно собрана, чтобы просто показать возможности движка - никаких намеков на сюжет она не несла. В ней был представлен всего один уровень (лес и руины на небольшом плато) и два вида оружия - автомат и миниган. Больше всего поразило количество деталей - здесь потрясающе прорисованная трава, не то что эти нарисованные кустики из SoF 2. Ветви деревьев - ВЕТВИ деревьев, а не сборище зеленых полигонов, поставленных крест-накрест.

К сожалению, демка не продемонстрировала нормальной боевки, поэтому данный аспект геймплея пока опустим до следующего обзора.

В ожидании

Эта игра может стать очень мощным хитом - все предпосылки для этого команда разработчиков из GSC Gameworld создает старательно и на совесть. Причем хитом не только у нас - у нас-то она станет им без вопросов из-за своей тематики - но и на Западе уже сейчас с большим вниманием стали наблюдать за развитием проекта. А это не может не радовать по двум причинам - во-первых, у GSC со временем появится еще один звездный продукт, а во-вторых, выйдет наконец-таки игра по мотивам произведений братьев Стругацких.





Вот что узнаешь в таких пейзажах, так это нашу действительность. Правда, изрядно запущенную...

Planetside

Жанр	MMOFPS
Издатель	Sony Online Entertainment
Разработчик	Verant
Дата выхода	2 квартал 2002



Судя по планам Verant, многопользовательский шутер Planetside должен появиться уже в ближайшее время. Эта игра во многом уникальна: одновременно на сервере может находиться до пятнадцати тысяч человек, что для шутера просто чудовищное число. По своей идеологии Planetside больше всего похож на Tribes, к тому же в игре имеется техника. Осталось лишь узнать, насколько удачной получилась задумка Verant, по крайней мере, оригинальности ей не занимать – Ю.П.

Rallisport Challenge

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Digital Illusions
Дата выхода	Рождество 2002



Похоже, что эта многоплатформенная игра станет главным конкурентом Colin McRae Rally 3. Разрабатывает ее команда Digital Illusions, известная по автосимуляторам TOCA и STCC. Ожидается огромный набор машин, начиная с турбированных монстров 80-х (Audi Quattro и прочие) и заканчивая современными раллийными моделями, а также конструкциями, участвующих в известной гонке Pike's Peak. Звучит это очень неплохо, а уж как выглядит... - Ю.П.

Rise of Nations

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Big Huge Games
Дата выхода	Лето 2002

Анонсируя Rise of Nations, компания Microsoft сравнивала эту игру с Civilizations. Но нас-то не проведешь: первые же скриншоты недвусмысленно намекают на то, что перед нами не клон Civilizations, а самый что ни на есть Empire Earth. Более того, некоторые



скриншоты удивительно похожи на полигональный вариант Казаков (вы не ошиблись именно Казаков). В общем, диагноз пока ставить рано, но есть подозрение, что нас ждет очередной клон Age of Empires. – Ю.П.

Silent Hill 2: Restless Dreams

Жанр	Survival Horror
Издатель	Konami
Разработчик	Konami
Дата выхода	Ноябрь 2002 года

Когда готовили статью о Survival Horror в прошлый номер, нам пришлось удалить из нее упоминание об одной серии, которая оказал очень большое влияние на этот кровожадный жанр. Уж больно была эта серия приставочная. Скрепя сердце резали. Речь идет о кошмарной истории городка Silent Hill. Тогда мы еще не знали, что вторая часть замечательной игры будет анонсирована для PC.

Silent Hill - игра красивая, запутанная и очень атмосферная. Главный герой с простым именем Джонни получает от своей жены письмо, в котором та просит приехать в Silent Hill. Вполне обыденная завязка, за исключением того, что жена умерла два года назад. И наш вдовец отправляется в заброшенный городок, улицы которого скрывает вечный туман, а умерших жителей гораздо больше чем здравствующих. – К.П.

Sim City 4

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Дата выхода	осень 2002

Сериал Sim City продолжает свое победное шествие! Компания Maxis объявила, что ведет работы над созданием четвертой части самого известного из экономических симуляторов. В новой игре мы получим все, что уже присутствовало в старых, но на новом графическом уровне и с массой дополнительных возможностей.

Теперь мы в состоянии не только создавать районы и следить за траффиком. Мы можем направлять силы полиции на подавление преступных группировок, а можете сами подъехать к бандитам на своем лимузине и разобраться полюбовно. Станет возможным организовывать деятельность пожарников и спасателей, наблюдать за часом пик в городе, исследовать статистику в поисках лучшего выхода из финансовых кризисов, и еще много чего, что снится по ночам в кошмарах любого мэра.

Торнадо, цунами, и даже самые настоящие вулканы станут нашими противниками. А если дела в борьбе с ними будут полный швах, придется еще и разбираться с полномасштабными беспорядками и паникой. – А.Щ.

SOLDNER: Secret Wars

Жанр	Action
Издатель	JoWood
Разработчик	Wings Simulations
Дата выхода	1 половина 2003 года

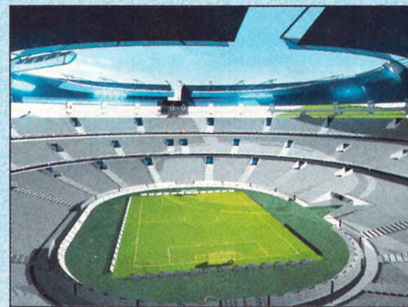


Примерно начиная с 2010 года мир устанет от кровопролитных войн и перестанет содержать огромные прожорливые армии. Но поскольку разногласия между враждующими партиями, фракциями и различными концернами от этого меньше не станут, и на смену армиям придут небольшие мобильные наемные войсковые соединения, которые будут вооружены самым крутым оружием на планете и обучены владеть им в совершенстве.

Играть мы будем как раз за такой вот отряд наемников, который выполнет задания от разных нанимателей, уничтожая за немалый гонорар конкурирующие (или просто не понравившиеся работодателю) компании, используя при этом все доступные виды техники. Обещается возможность игры до 128 человек в режиме мультиплеера. – А.Щ.

Soccer Manager

Жанр	Менеджер
Издатель	JoWood
Разработчик	Dynamic Systems
Дата выхода	Лето 2002 гола



В Soccer Manager вы в роли тренера и генерального менеджера отправляетесь в английскую Премьер-лигу и выбираете себе любой понравившийся вам клуб. Дотошная статистика, богатство действий на трансфертном рынке, разнообразные виды тренировок, полная свобода при определении стартового состава команды и тактики во время матча гарантированы. Если вы не дадите слабину, то вам придется постоять за честь Туманного Альбиона в еврокубках. – В.Ч.

The Sims Online

На выставке представители Electronic Arts сделали сенсационное заявление. Оказывается, услуги сети интернет в Европе считаются недостаточно

Жанр	Симулятор жизни
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Дата выхода	4 квартал 2002 года



развитыми, поэтому Симсы выйдут только на территории США и Канады. Американский игровой гигант был вынужден пойти на столь непопулярный шаг исходя из анализа неутешительных данных об "успехах" Motor City Online и Majestic на европейском рынке. – В.Ч.

Star Trek: Starfleet Command III

Жанр	Стратегия
Издатель	Activsion
Разработчик	Taldren
Дата выхода	Осень 2002 года



Суть игры сводится к тому, что вы в качестве предводителя космической флотилии одной из четырех сторон (Клингоны, силы Федерации, Борги и Ромулианцы) должны сокрушить грозную межзвездную армию противника. Стоит заметить, что геймеров будет поджидать небольшой сюрприз в виде загадочной расы, исповедующей нейтралитет ко всем происходящим событиям. Хотя разработчики клянутся строго следовать матчасти популярного сериала. – В.Ч.

Star Trek: Elite Force II

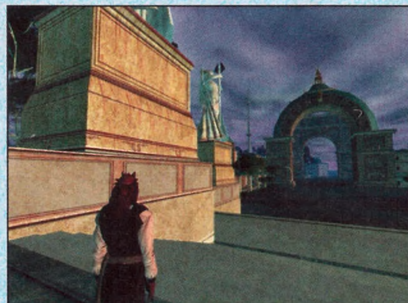
Жанр	FPS
Издатель	Activsion
Разработчик	Ritual Entertainment
Дата выхода	Начало 2003 года



Для шефа элитного подразделения безопасности Hazard Team Алекса Монро в огромной вселенной Star Treck нашлась новая порция приключений. Во время прохождения 12 крупных эпизодов вы пересечетесь с представителями четырех рас, опробуете в деле 13 видов оружия, а если этого окажется мало, то для ненасытных геймеров заготовлен мультиплеер, переполненный множеством интересных задумок. – В.Ч.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Жанр	MMORPG
Издатель	LucasArts
Разработчик	Verant
Дата выхода	2002



Это одна из немногих игр, у которой пока что нет четкой даты выхода. Разработка Star Wars Galaxies: An Empire Divided идет своим чередом, в июне должен начаться бета-тест, сколько он продлится, не знает никто. С другой стороны, именно такие, не спешно делающиеся игры, зачастую оказываются лучшими в своем жанре, совсем недавно вышедший Morrowind – лишнее тому подтверждение. Star Wars Galaxies: An Empire Divided уже имеет один козырь – великолепную графику, а насчет геймплея вряд ли стоит волноваться, поскольку разрабатывает игру Verant, ранее создавшая EverQuest. – Ю.П.

Stronghold: Crusader

Жанр	RTS
Издатель	Take 2 Interactive
Разработчик	Superfly Studios
Дата выхода	Лето 2002

RTS Stronghold многим пришлась по вкусу, а многим захотелось "добавки". Take 2 Interactive сделала из этого выводы и приняла соответствующие меры, в результате уже летом поклонники игры получат аддон под названием Stronghold: Crusader. Название полностью соответствует содержанию: появится редкая возможность поучаствовать в знаменитых крестовых походах, коим посвящены аж четыре кампании. В общем, скучать не приходится. – Ю.П.





Sudden Strike 2

Жанр	RTS
Издатель	CDV/Руссобит-М
Разработчик	FireGlow
Дата выхода	2 половина 2003



Все мы ждем эту игру. И демо-версия, в которой нам давали толпу японцев и заставляли пехотой брать "Кометы", только разожгла интерес. Но при всем уважении к FireGlow, вторая часть игры не несет в себе ничего принципиально нового. Да, у танков теперь есть экипаж, да, появились корабли, а самолетами можно управлять. Но ни графически, ни по геймплею вторая часть кардинально не отличается от первой. По крайне мере, по демо-версии этого заметно не было.

Если игра успеет выйти до того как Нивал доделает свою RTS по Второй мировой, то все будет о.к. Но если Sudden Strike опоздает, получится игра похожая на "Блицкриг". – К.П.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Жанр	RPG
Издатель	LucasArts
Разработчик	Bioware
Дата выхода	1 квартал 2003

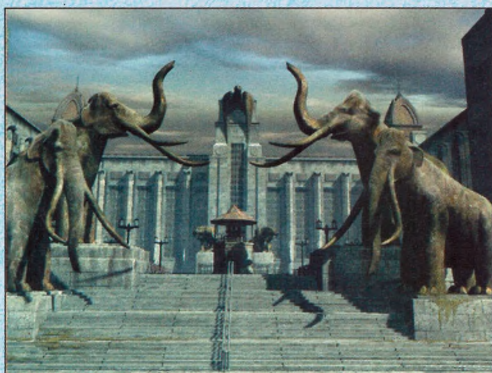
Слава тебе Господи, наконец-то среди потока всевозможных шутеров, гонок и прочего на тему Star Wars появилась RPG. Создает ее известная по "мыльной серии" Baldur's Gate фирма Bioware на базе нового полигонального движка. События Star Wars: Knights of the Old



Republic происходят в те времена, когда всех персонажей фильмов из серии Star Wars не было еще даже в проекте. Благодаря этому обстоятельству у разработчиков практически нет никаких ограничивающих рамок, а на что способна Bioware, все знают не понаслышке. – Ю.П.

Syberia

Жанр	Quest
Издатель	Microids
Разработчик	Microids
Дата выхода	июнь 2002



Еще один квест от Microids, зарекомендовавших себя в этом увлекательном жанре такими проектами как Amerzone, Road to India, и Druuna. На этот раз вам предстоит играть за некую Кейт Волкер (Kate Walker), адвоката, которую наняла Universal Toy Company для покупки автоматизированной фабрики в деревне Valadilene. Приехав в вышеупомянутое поселение, наша героиня застает похороны хозяйки фабрики и теперь ей (с вашей помощью) предстоит отыскать родного брата покойной по имени Ганс. Парня никто уже не видел несколько лет, однако, по закону он наследует все состояние семьи и фабрику в том числе.

По ходу игрового действа предстоит обследовать четыре довольно обширных локации и найти пропавшего наследника. Также разработчики обещают продвинутую 3D – графику и целую кучу интересных головоломок. Что ж – подождем релиза, который намечен на июнь. – А. Е.

SWAT: Urban Justice

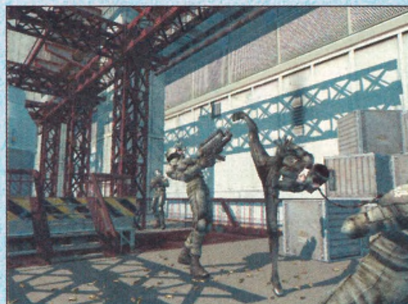
Жанр	Combat Sim
Издатель	Sierra Entertainment
Разработчик	Sierra Entertainment
Дата выхода	18 сентября 2002 года

На выставке Sierra Entertainment продемонстрировала посетителям своего стенда небольшой видеоролик, полностью созданный на движке игры. По итогам просмотра можно сделать два вывода. Во-первых, графика Urban Justice ничуть не хуже красот третьей Rainbow Six. Во-вторых, как ни крути, но нас все-таки ждет полицейский симулятор, где оружие идет в ход лишь в самом крайнем случае, ибо преступников надо брать тепленькими. – В.Ч.



Strident

Жанр	Action
Издатель	Phantagram Interactive
Разработчик	Phantagram Ltd.
Дата выхода	Зима 2002 года

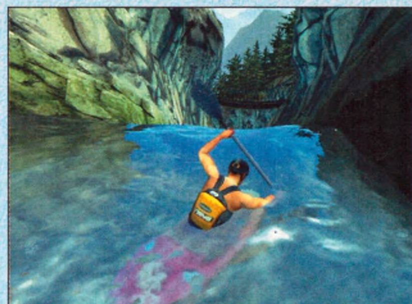


Создатели Strident не стесняются говорить, что за основу своего проекта они взяли все самое лучшее из Oni, о чем косвенно свидетельствует скриншот, на котором главная героиня пытается выбить ногой оружие у противника. Следовательно, нас ждет разудалый мордобой, активное взаимодействие с окружающей средой (помните, как здорово летали покрышки в Fighting Force?), плюс возможность сколотить команду бойцов-единомышленников. – В.Ч.

Tao Berman's Extreme Kayaking

Жанр	Симулятор каяка
Издатель	Torus Games
Разработчик	Torus Games
Дата выхода	2004 год

Самый главный конек данной игры – это графическая технология X-Stream, которая позволяет с фотореалистичной точностью воспроизводить бурные потоки горных рек. Чего только стоит великолепная реализация солнечного отраже-



ния в мутной воде, а как здорово выглядит полупрозрачное дно? Впрочем, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Ждем релиза. – В.Ч.

TOCA Race Driver

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters
Дата выхода	Осень 2002 года

На E3 разработчики наглядно продемонстрировали, что помимо захватывающего геймплея они способны создать наикрасивейший движок. Полагаю, скриншот с выставки заставит вас всерьез задуматься об апгрейде своего компьютера. Подробнее о TOCA Race Driver вы сможете прочитать на страницах симуляторного раздела журнала. – В.Ч.

Tennis Masters Series 2002

Жанр	Теннис
Издатель	Microids
Разработчик	Microids
Дата выхода	2003 год



Разработчики игры утверждают, что они не собираются делать клон динамичного Virtua Tennis, а, как раз наоборот, продолжат гнуть свою линию. По их мне-





нию, классический большой теннис очень медлителен, поэтому быстрые перемещения по корту и частые выходы к сетке не достойны звания настоящего симулятора. Нам обещают как мужские, так и женские соревнования, в том числе и парные, плюс три вида кортов. Что касается графики, то на создание модели лишь одного участника соревнований уйдет 5500 полигонов. – В.Ч.

The Guild: Europa 1400

Жанр	RPG\Strategy
Издатель	JoWood
Разработчик	JoWood
Дата выхода	Осень 2002

В Европе начало пятнадцатого века считается "золотой эрой" расцвета независимых от феодальных господ городов. Они становятся сильными центрами, играющими большую роль в политике и экономической жизни государств.

В эту эпоху нам предлагают выбрать себе одну из 12 профессий и добиться в ней феноменальных успехов, выполняя свою работу и продвигаясь все выше и выше в городской иерархии. Вы можете стать кузнецом, торговцем, вором, алхимиком и даже священником. На что похожим будет процесс прохождения и сколько в игре будет от стратегии, а сколько от ролевика, JoWood пока скрывает. Известен лишь факт, что в игре будет как freeplay, так и миссии. – А.Щ.

The Thing

Жанр	TPS
Издатель	Vivendi
Разработчик	Computer Artworks
Дата выхода	3 квартал 2002

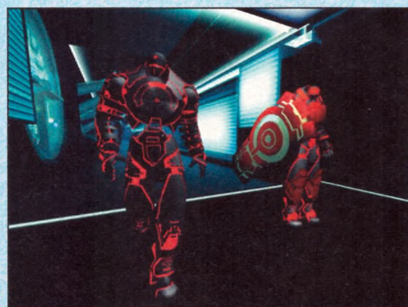
Эта игра создается по мотивам одноименного ужастика с Куртом Расселом в главной роли. Разработчики обещают передать атмосферу фильма: игроку придется ждать подвоха с любой стороны, такое же недоверие будет и со стороны ваших напарников. Это и немудрено – любой из вас может оказаться дубликатом, готовым в один прекрасный момент



превратиться в жуткое бесформенное создание. Море крови и насилия гарантировано. – Ю.П.

TRON 2.0

Жанр	Action
Издатель	Disney Interactive
Разработчик	Monolith
Дата выхода	лето 2003



Disney Interactive решила сделать себе подарок на двадцатилетие TRON'а, одного из первых фильмов, где была применена компьютерная графика. Этим самым подарком стал анонс TRON 2.0, игры, создаваемой на базе движка LithTech Jupiter (LithTech 3.X). Подробности относительно игры пока что не разглашаются, известно лишь, что TRON 2.0 разрабатывается известной компанией Monolith. Судя по всему, нас ожидают забавы из фильма, включая гонки на "следящих" мотоциклах. – Ю.П.

Tiger Woods PGA Tour 2003

В Tiger Woods PGA Tour 2003 вас ждут новые трехмерные лужайки для неторопливой игры в гольф. Канадские

Жанр	Гольф
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	Осень 2002 года



девелоперы хотят уделить особое внимание реалистичному поведению мяча во время полета в сторону необходимой вам лунки. В состав сложных формул расчета траектории войдут: сила и способ удара, направление ветра, вес и форма клюшки, площадь и даже вид поверхности, на которой до недавнего времени покоился мячик, плюс еще с пару десятков различных параметров. – В.Ч.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Жанр	Скейтбординг
Издатель	Activision
Разработчик	Neversoft
Дата выхода	2003 год

Разработчики, как и в прошлый раз, смешают все самое лучшее из предыдущей части игры с усовершенствованной графикой и парой десятков новых трюков. Отдельно следует выделить режим Career, в котором вы сможете бросить вызов любому из скейтеров под управлением продвинутого AI. Побеждает тот, кто набирает большую сумму очков. Помимо этого игра пополнится огромным количеством новых персонажей, уровней, досок и зажигательными саундтреками. – В.Ч.

World War II: Frontline Command

Жанр	Action/RTS
Издатель	Codemasters
Разработчик	Bitmap Brothers
Дата выхода	Осень 2002 года

До окончания Второй мировой около года. В качестве командира небольшого союзнического отряда вы будете выполнять всевозможные сокрушительные диверсионные операции в глубоком тылу противника, тем самым вы прилично об-



легчите работу основным силам наступления. Главная особенность этой игры – это повышенное влияние совокупности всех характеристик юнитов на ход разворачивающего сражения. – В.Ч.

UFO: Aftermath

Жанр	TBS
Издатель	Virgin
Разработчик	Altar Interactive
Дата выхода	Конец 2002



Похоже, что пора бесконечных скандалов, которая сопровождала проект Dreamland Chronicles: Freedom Ridge/UFO: Freedom Ridge, наконец-то прошла. Игра еще раз поменяла название (теперь она называется UFO: Aftermath), зато в отличие от предыдущих разработчиков, Mythos Games, чешская Altar Interactive с завидной периодичностью отчитывается о проделанной работе.

UFO: Aftermath одновременно и похожа на старый добрый X-Com, и резко отличается: на месте остались многие вещи, даже знаменитый глобус, вот только режим боя теперь будет напоминать Laser Squad Nemesis, хорошо ли это, большой вопрос. Нынешний вид игры также нельзя назвать образцовым, особенно пугают модели персонажей, но не стоит забывать, что разработка началась всего несколько месяцев назад. В общем, вопросов сейчас намного больше, чем ответов, однако хотя бы то, что работа над игрой кипит, уже хорошо. – Ю.П.



Unreal 2: The Awakening

Жанр	FPS
Издатель	Infogrames
Разработчик	Legend
Дата выхода	21 июня 2002

Если все будет нормально, уже в конце июня мы сможем пощупать вторую часть великого и ужасного Unreal. Уже известно, что в Unreal 2 не будет сетевого режима, дабы игра не конкурировала с UT 2003, возможно, в последующих патчах "справедливость" будет восстановлена. Если DooM 3 выйдет все-таки в следующем году, то Unreal 2 станет лучшим шутером этого года, ибо других конкурентов у него, по хорошему счету, нет. – Ю.П.

Unreal Tournament 2003

Жанр	FPS
Издатель	Infogrames
Разработчик	Digital Extremes
Дата выхода	28 июня 2002

Разработка Unreal Tournament 2003 (или UT2) стремительно приближается к заветному финишу, попсея на глазах. То, что не так давно казалось верхом графики, уже тянет на оценку "чуть выше среднего", так что единственным козырем игры остается геймплей. А вот тут можно поставить большой знак вопроса: оригинальный UT делала Epic Games, а вот как справится с поставленной задачей Digital Extremes, неизвестно. – Ю.П.



Xpand Rally

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Неизвестен
Разработчик	Techland
Дата выхода	Зима 2002 года

Похоже, руководство Techland пытается выжать максимум прибыли из движка Chrome. Все игры от этой компании разрабатываются именно на его основе. Xpand Rally – это раллийное соревнование, где пилот борется с неумолимым секундомером. 36 трасс, 20 автомобилей и движок от FPS – весьма интригующая смесь получается, не правда ли? – В.Ч.

XIII

Жанр	FPS
Издатель	UbiSoft
Разработчик	UbiSoft
Дата выхода	1 квартал 2003

Этот шутер, создающийся по мотивам одноименного комикса, резко выделяется из общей массы благодаря своей концепции. Графика XIII (используется последняя эволюция Unreal Engine) выглядит как рисованная, хотя все объекты в игре полигональные. Помимо необычного внешнего вида, разработчики обещают очень необычный сюжет, выполненный в лучших традициях комикса. Хотя есть подозрение, что нас может ждать банальный, хотя и стильный шутер. – Ю.П.



Владимир Чаплыгин

Повторно из России

Издатель	Sierra Entertainment http://www.sierra.com
Разработчик	Monolith Production Inc. http://www.lith.com
Жанр	FPS
Дата выхода	IV квартал 2002 года
Сайт игры	Пока нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2214.html
Смотри на диске 	скриншоты



Знаете ли вы, что еще весной 1999 года компания Monolith, находясь в самой начальной стадии создания No One Lives Forever, вовсе не собиралась делать пародийный шутер от первого лица, высмеивающий киношные штампы так называемой "бондиады"? В то время на роль главного героя игры утвердили некоего сверхсекретного агента Адама Черча (Adam Church), а сюжет был таков: злые дядьки из организации H.A.R.M. похищают Адама и помещают его в темное и сырое подземелье полуразрушенного замка, возведенного еще во времена крестовых походов.

В общем, если бы не чье-то оперативное вмешательство, то в декабре 2000 года вы бы лицезрели простенький FPS на тему "как непобедимый шпиЁн выбрался из заточения и по пути отправил в мир иной не одну сотню негодяев-охранников".

Ровно за год разработчики придумали абсолютно новый сюжет о том, как молодая, но очень амбициозная сотрудница британской разведки МИ-6 из новичка в своем деле выросла в самого настоящего профессионала; разбавили ранее запланированный принцип прохождения игры "run and gun" захватывающими stealth-элементами; между очередными заданиями поместили великолепные брифинги, во время которых геймеру приходилось выступать не простым зрителем, а своеобразным членом труппы актеров в этом водевиле. В итоге, данные основополагающие и более мелкие нововведения, помноженные на здоровый юмор сценаристов, предопределили успех No One Lives Forever. Похоже, сотрудники Monolith не собираются сходить с проторенной дорожки.

И поезд мчит ее в сибирские морозы

Казалось бы, верный сталинский пес Дмитрий Волков и предатель мистер Гудман сполна получили за все свои многолетние злодеяния, полноценное функционирование всемирной террористической организации H.A.R.M. - давно решенный вопрос. Седые руководители МИ-6 могут спать спокойно, а специальному агенту Кейт Арчер (Cate Archer) из-за длительного отсутствия заданий, более-менее соответствующих ее высокому уровню подготовки, уже несколько месяцев приходится поддерживать свою форму при помощи простеньких тренировок на манекенах. Мертвый сезон затянулся как никогда, и молодую особу в скором времени может одолеть хандра... Лекарство от скуки поступило вовремя. По данным надежного оперативника, негодяи из H.A.R.M. уже оклемались после вашего ощутимого удара и собираются вовлечь в третью мировую войну СССР, США и ряд стран Европы. Основная цель террористов – ядерные ракеты на Кубе. Разумеется, на хрупкие плечи Кейт Арчер ложится очень ответственное задание по уничтожению опасного проекта в зародыше. Вам предстоит посетить японские деревушки, секретную советскую военную базу, расположившуюся в самом сердце сибирской тундры, экзотические улочки Индии и даже знаменитый парк трейлеров Buttpoke в штате Огайо. И если все пройдет нормально (т.е. мир будет спасен), то у всех Куба будет ассоциироваться с революционером Фиделем Кастро и крепкими гаванскими сигарами, а не с глобальным ядерным полигоном, принесшим смерть десяткам миллионов мирных граждан.



Белый снег, серый лед

На выставке Game Developers Conference 2002 (21-23 марта, Сан-Хосе, выставочный комплекс San Jose Convention Center) разработчики продемонстрировали узкому кругу журналистов технические возможности своего нового движка Jupiter System на примере всего лишь трех уровней. Больше всего собравшуюся публику поразило прекрасное воспроизведение русской зимы. Представьте себе следующую картину: грунтовую дорогу очень трудно отличить от остальных элементов ландшафта, и лишь слегка присыпанные белейшим снегом коричневые следы от покрышек проехавших час назад грузовиков выдают главное направление к военной базе, мягкие снежинки медленно кружат в воздухе и аккуратно ложатся на землю, тем самым идеально маскируя ваши следы. Поднявшись на холм, вы внимательно изучаете местоположение советских солдат. Но ваш взгляд почему-то останавливается на какой-то серой ка-



Конвой контролирует все основные подходы к цитадели

зарме. Нет, это не простая коробка, а целое произведение игрового искусства, с детально прорисованными окнами и протоptенной дорожкой возле входа.

Писать о подобных красотах в исполнении Monolith можно до бесконечности. Jupiter System способен выводить на экран 90000 полигонов, причем ровно треть из них уходит на максимально правдоподобное моделирование пасмурного неба, грязи на дороге, деревьев, камней и, конечно же, многочисленных зданий, а 60000 полигонов несут ответственность за остальные элементы картинки. Единственное условие от разработчиков – наличие мощного процессора и GeForce 4. Ежели дорогостоящие железки еще не поселились в вашем системном блоке, то придется довольствоваться лишь 30000 полигонов. В качестве минимальных системных требований заявлены процессор мощностью более 500 МГц, 96 Mb RAM и видеокарта семейства не ниже GeForce 2.

Правильные места

Во время межуровневых вставок на всю мощь заработают motion capture и lip-syncing. Рассказывать о motion capture нет смысла, так как результаты применения данной технологии вы могли оценить еще в игре-предшественнице. Разве можно забыть грациозную походку невозмутимой Кейт Арчер? А вот lip-syncing дебютирует только во второй части. При помощи этой технологии губы всех без исключения персонажей игры будут проговаривать текст синхронно речи, льющейся из колонок. Разработчики ради интереса показали свое детище человеку, умеющему читать по губам, и тот полностью, вплоть до мельчайших подробностей, расшифровал содержание продемонстрированной сценки.



Не спи на посту, а то так никогда и не проснешься



Гробовая тишина – заслуга бесшумной снайперской винтовки

Сотрудники Monolith не забыли уважить и любителей красивых женских форм. О внешности Кейт Арчер арт-директор No One Lives Forever 2 Дэвид Лонго (David Longo) сказал примерно следующее: "На этот раз модель Кейт состоит из большего количества криволинейных сегментов и более детализована во всех правильных местах, чем ее предыдущее воплощение". Думаю, какой смысл вкладывает в словосочетание "правильные места" почетный крофтоман Дэвид Лонго, пояснять не стоит...



Выстрелить в спину несложно, а вот незаметно убрать труп – серьезная проблема



Типичная секретная советская военная база

Шпионские штучки

В отличие от No One Lives Forever, подавляющее большинство уровней сиквела придется проходить не с открытым забралом, а при помощи хитрости. В зависимости от выбранной степени сложности противник позволит себе допустить тот или иной процент оплошности в своих действиях. Уставшие охранники могут слегка вздремнуть на боевом посту, а новички будут отвлекаться даже на шум крыльев взлетевшего ввысь голубя. Но не дай вам Бог поднять пальбу или активировать взрывчатку, ибо AI не соизволит действовать по принципу "любой ценой найти и уничтожить" и не побежит сломя голову в вашу сторону, а постарается адекватно среагировать на происходящую ситуацию. Для начала солдаты окружат место происшествия, после чего шаг за шагом сожмут образовавшееся кольцо.

Под стать геймплею и арсенал Кейт Арчер, львиную долю в котором займут всевозможные бесшумные приспособления: несколько видов стрелкового оружия с глушителями, арбалет, сирюкены и комплект "профессионального медвежатника", в сравнении с которым зеленая заколка-отмычка из предыдущей части игры покажется топором каменного века. Как говорится, наука не стоит на месте.

Из вышесказанного вытекает нижеследующее

В итоге этой осенью на прилавках магазинов появится весьма интересный проект. Лично я буду ждать No One Lives Forever 2 по трем причинам. Во-первых, мне не терпится увидеть графические красоты Jupiter System не на примере специально сделанных под выставку трех демонстрационных уровней, а в полной версии игры. Во-вторых, геймплей сделал шаг в сторону истинной деятельности диверсанта, где сначала надо семь раз отмерить и лишь потом один раз... гм... зарезать. В-третьих, для нас готовят весьма интересный трехмерный фильм-пародию на знаменитый сериал о приключениях вечно молодого Джеймса Бонда с великолепной кибер-актрисой в главной роли. Кажется, этого вполне достаточно для того, чтобы относиться к игре как к потенциальному хиту.



Ним

Tom Clancy's Rainbow Six:Raven Shield

Владимир Чаплыгин

Скрытая угроза

Издатель	Ubi Soft http://www.ubi.com
Разработчик	Ubi Soft Montreal http://www.ubi.com
Жанр	CombatSim
Дата выхода	IV квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.raven-shield.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2430.html
Смотри на диске 	скриншоты



Создание глобальной структуры по борьбе с многочисленными врагами всего человечества в XXI веке стало печальной необходимостью. В виртуальном мире организация, выполняющая подобную функцию, успешно действует уже несколько лет. Ее имя – "Радуга 6"...

"Радуга 6" – это интернациональное спецподразделение быстрого реагирования при штабе НАТО. Год формирования – 1999. Цель – борьба с террористическими организациями в любой точке планеты Земля. Руководитель – опытный офицер ЦРУ Джон Кларк. Состав – лучшие сотрудники антитеррористических организаций со всего мира, в том числе и из России. Методы – никаких переговоров, только уничтожение или захват в плен.

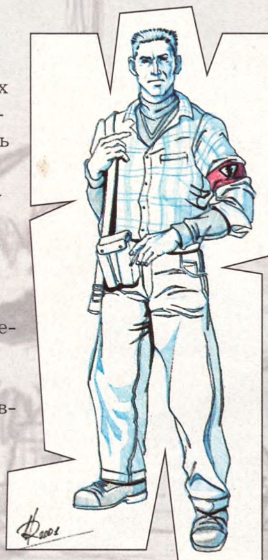
Более серьезной организации и не придумаешь.

Командир

Как и во всех предыдущих представителях сериала Tom Clancy's Rainbow Six после заставки и посвящения в курс происходящих событий на вашем мониторе обязательно всплывет меню тактического планирования предстоящей операции. Из внушительного списка вы выбираете необходимое вам количество оперативников, которые пойдут на "дело", экипируете их, увешиваете оружием, различными вспомогательными инструментами и приборами, потом на карте рисуете план операции и лишь после всех этих действий вы наконец-то приступаете к непосредственному выполнению условий миссии.

В Raven Shield вместо четырех отрядов, как это было ранее, можно сформировать только три. Дело в том, что с точки зрения геймплея планирование действий четырех штурмовых групп слишком громоздкое и нудное занятие. Три синхронных атаки вполне достаточно, чтобы успешно провернуть молниеносную операцию.

Кстати о скорости. В прошлых версиях игры штурм крупных сооружений иногда затягивался на пять-десять минут. Настоящие операции по освобождению заложников или зачистке здания в несколько раз короче виртуальных. Иногда на все про все дается от трех до пяти секунд. Разработчики решили в этом плане хоть как-то соответствовать современным реалиям. Поэтому при планировании немаловажным фактором станет быстрота и, главное, синхронность действий, где не последнюю роль сыграет специализация оперативников (штурмовик, снайпер, электронщик, разведчик и взрывник).



Что касается оружия, то его в игре будет навалом. Пока что разработчики говорят о 57 видах, но не исключают возможности увеличения арсенала. На складе найдется место и различным специальным приборам: средства по взлому электронных замков, чемоданчик с инструментами для разминирования взрывчатки, датчик сердцебиения, прибор ночного видения и много чего еще, всего не упомнишь.

Команда

Итак, меню тактического планирования позади и перед вами здание, кишмя кишащее террористами всех мастей и рангов, которые заранее позаботились о своей безопасности: захватили с десяток заложников, разместили их в удобных для контроля точках и поставили рядом с ними по охраннику, а для надежности в укромном местечке подземного корпуса установили пару килограмм пластида.

Спокойно, действуем строго по плану...

Для начала воспользуемся следующим нововведением: на крышах соседних зданий расставляем несколько снайперов так, чтобы они все время держали на прицеле парочку "клиентов". Кроме этого снабжаем стрелков тепловыми датчиками. Таким образом, вы будете получать точные сведения о том, что там такого интересного творится за стенами. Тем временем три отряда с разных сторон незаметно проникают в здание и тихо расправляются с первым эшелоном обороны. Дальше бойцы действуют по индивидуальному плану: под-


Дымовая завеса и сразу в дамки


Пока командир исследует соседний коридор, боевые товарищи прикрывают его спину

рывник в сопровождении нескольких штурмовиков спускается вниз к взрывчатке, вторая, самая крупная группа, делится на части и занимает исходные позиции рядом с комнатами, где удерживаются заложники, а третья отправляется на зачистку центрального зала, в котором сосредоточилась большая часть террористов. Все готовы к решающему штурму. В нужный момент по рации звучит долгожданный код "Браво"... Одновременно снайперы через окна снимают свои цели, штурмовики аккуратно "валят" охранников и освобождают заложников, подрывники после небольшой зачистки разбираются с взрывчаткой.



А что же делать с оставшимися в живых негодяями, которых караулит третья группа? Если они не сдадутся сами, то есть два варианта. Либо тупо открывать дверь и мгновенно получать пулю в лоб, либо воспользоваться еще одним нововведением. В Raven Shield дверь обладает точно такими же свойствами, как в реальной жизни. Ее можно открыть, закрыть, выбить или подорвать, а можно тихонечко приоткрыть на несколько сантиметров. Однако эти "несколько сантиметров" дарят полную свободу действий, начиная от броска в комнату осколочной гранаты, заканчивая распылением химического оружия, я уже не говорю о классическом "просунуть в проем ствол пистолета-пулемета и, нажав на спусковой крючок, пошуровать им в разные стороны".



Трио вышло на оперативный простор

Миссия успешно выполнена, ждем последующих указаний, сэр. И так ровно 15 раз.

Начинка

Стоит заострить внимание на том, что разработкой проекта занимается монреальское отделение компании Ubi Soft при поддержке создателей двух предыдущих частей - Red Storm Entertainment. Основной гордостью третьей Радуги является последняя версия технологии Unreal Warfare. Это значит, что за графические красоты волноваться не стоит. Если приглядеться к скриншотам, то на моделях бойцов вы обнаружите четко прорисованные шнурки на ботинках, пуговицы на карманах, некоторые элементы камуфляжа, высоко детализированное оружие. А чего стоит внутренняя и внешняя архитектура зданий?

В данный момент все силы брошены на подгонку движка классического FPS под требовательные комбатсимовские стандарты: просчет баллистики для каждого вида оружия, абсолютно новая система повреждений, реалистичная прицельная сетка и ряд других специфических требований.

Для создания полного эффекта присутствия на помощь приходит motion capture: плавные шаги, наклоны, правдоподобное ползание по-пластунски, завораживающие по своей красоте броски гранат - даже скриншоты, где все это изображено в статике, дышат движением.

Также происходит оттачивание AI. Сотрудники Ubi Soft Montreal обещают, что напарники перестанут, как раньше тупо стоять на одном месте и тем самым перегораживать вам дальнейший путь в узком проходе. Члены "Радуги 6" постараются прикрыть вашу спину, будут координировать по рации действия снайперов, а в случае возникновения непредвиденной ситуации, они смогут взять всю инициативу на себя.

Будущее

Этой осенью нас ждет весьма интересное противостояние двух комбатсимов: Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield против SWAT: Urban Justice. Если авторы второй игры делают упор на упрощение геймплея, то первые верны былым традициям. Кто из них в результате победит, пока не ясно, но как ни крути, от такой конкуренции в выигрыше останемся мы, геймеры.



Внутреннее убранство поражает своим масштабом и великолепием



Эта группа попытается пробиться через главный вход

Между прочим...



Томас Л. Клэнси

Многие ошибочно полагают, что в основу игры Rainbow Six легли события, описанные в одноименном романе Тома Клэнси. На самом деле идея создать спецназовский симулятор родилась в стенах компании Red Storm Entertainment в 1996 году, а уже в 1997 году была разработана окончательная концепция проекта. В это время Том Клэнси только приступил к написанию своего романа, поэтому между литературной и виртуальной "Радугой 6" имеется ряд существенных отличий:

- В романе подавляющее большинство сотрудников или американцы, или подданные британской короны, имеется только по одному гражданину Германии, Франции и Израиля.
- Среди оперативников нет ни одной женщины, представительницы слабого пола входят лишь в аппарат управления.
- Оперативники разделены только на две мобильные группы, по десять человек в каждой.

Will Rock

Никита Кареев

Ломай, круши, руби, кроши

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Saber Interactive http://www.saber3d.com
Жанр	FPS
Дата выхода	Конец 2002 года
Сайт игры	http://www.saber3d.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2195.html
Смотри на диске 	скриншоты

We will rock you!
Queen

События развиваются по спирали. Казалось бы, время аркад должно было пройти давным-давно. Своим появлением Half-Life обозначила поворотный момент в истории FPS, начиная с которого от игры стали требовать намного большего, чем подразумевалась определением жанра. Гонка между разработчиками пошла буквально по всем направлениям: сюжет, интерактивность окружающего мира, встроенные ролевые элементы, кинематографичность. Даже выработался некий штамп: чем сложнее и навороченней игра, тем, якобы, больше шансов на успех. Завязанные морским узлом сюжеты, многочисленные и часто лишние характеристики персонажа, к месту и не к месту рассованные диалоги - одним словом, у кого на что фантазии хватило. А успех – где он? Чем сложнее и серьезнее игра, тем больше надо усилий приложить, чтобы гармонизировать все ее составляющие, а на это уже сил, как правило, и не хватает. Ситуация дошла до того, что оказалось, что выпустить совсем простую игру – оригинальнее, чем самую накрученную. Более того, до этого ведь еще надо додуматься.

Идея долго витала в облаках, пока не была, наконец, подхвачена молодой хорватской компанией Croteam. Стоит ли рассуждать о причинах популярности безбашенного и абсолютно несерьезного шутера Serious Sam, в продолжение которого мы все недавно с удовольствием успели порубиться? А ведь через некоторое время к Serious Sam от Croteam присоединится еще один продолжатель вновь открытой старой, как мир, аркадной идеи от еще одного новичка игрового рынка - Saber Interactive.



Не-е-е, над солнечными бликами еще надо работать и работать. За ним же орла не видать!

Помощь идет

"Держись, Сэм, помощь в пути! – возопил убегающий из повседневной жизни навстречу толпе мифологических монстров молодой William Rockwell. - Прощай работа, прощай сварливая жена, не жди к обеду, и вы, хоромы городские, не скоро вновь увидите меня! Ты, Сэм, воюешь против инопланетян? Пусть так, и ты валил их сотнями в минуту, но тебе никогда одному не справиться с многомиллионной армией кровожадных игроков – они всегда голодны, их не обманешь, они вечно жаждут большего, высосут все соки и обглодают кости. Поэтому я, William Rockwell, нет, зови меня просто Will Rock – так мне самому ясней, я спешу вам всем на помощь! Всех спасу, никто не скроется! Вот только забегу на военную базу по дороге: покупки, покупки. Нет, не спеши целиться в меня, инопланетян твоих не трону, дьявол с ними, у меня тут в подвале дневник дедушки как раз истлевает. А дедушка, между прочим, знатным археологом был. Труд его почти монументальный "Treasures of the Gods", и, поверь, вещь стоящая! Библейские сокровища, солдаты богов, все дела. Уже по их душу ходили, говоришь? Ходили, согласен. Вон, один до того дерева дошел... да, точно его череп там на ветке. А вот тот, что под секирой поодаль, видно, слишком долго тут задержался. Его голова, вон,

Симпатичные товарищи... Но почему так мало?!



еще дальше прошла. Нет, Сэм, не напрашивайся теперь со мной, у тебя там еще инопланетяне не совсем до конца поротые! Игроков на всех хватит, дай Бог, чтобы нас хватило на них. Потом сравним High Scores, дружище. Бывай, и спасибо, что наставил на путь истинный. Ух, загуляем!" - с этими словами Will Rock пожал руку улетающему на ракете Сэму и направил свои стопы в храмы Древней Греции.

Все будет

Перед входом в первый храм храбрец склонился над дневником дедушки. Путь долгий - вся Греция да Рим. На Олимп карабкаться, видать, все же придется. Ага, и на Крит тоже заглянем: всегда мечтал там побывать. Пойдем налегке: револьвер – это само собой, пулемет – обязательно, базука – без нее из дома вообще не выхожу, спортивный арбалет с оптикой тоже сгодится, ну а там посмотрим. Чувствую, немало встретится экзотического и по дороге. Вот тут про какие-то Medusa Gun написано. Любопытно. Так, что тут еще дедушка написал? Умопомрачительно много монстров? Так я, между нами говоря, и не за сокровищами направлялся совсем. Это так – для порядка в загранпаспорте записано, а то ведь подумают люди всякого... Ага, что там дальше? Оживающие статуи, непредсказуемое окружение, много ловушек... "Бойся даже колонн в больших залах и мозаик на древних витражах, они таят лишь смерть. Еще больше смерти таят в себе охранники тех страшных мест: непобедимые кентавры, хищные гарпии и даже сами боги..." Хех, хорошо Сэм не видит, а то лопнул бы от зависти! Так-так... А вот десять уровней - это уже хуже. Таким Макаром мне придется же еще раз в это адское пекло лезть. А, дьявол с вами, так даже лучше! Где тут моя главная пушка? "А-а-а! Беру без очереди! На-а-авали-и-ись!" Герой скрылся в большом античном храме, и через секунду звуки выстрелов вперемешку с монстрячьим воем окутали весь древний полис.



Вода неплоха. Помыть, что ли, пулемет?

Де-факто

Saber Interactive была основана в 2000 году в Нью-Йорке, где волею судеб встретились два русских программиста и один американский менеджер. Will Rock - первый игровой проект Saber Interactive, и основан он на собственном движке компании - Saber3d. Хотя, глядя на первые скрины, я не рискнул бы сказать, что движок превосходит своего аналога – Serious Engine от Croteam. Matthew Karch, один из основателей компании, утверждает, что их программисты – одни из лучших в индустрии и то же, разумеется, относится и к художникам. В доказательство приводится длинный список возможностей движка, среди которых полная поддержка шейдеров, аппаратной геометрии и даже ряд таких штук, которые, якобы, нынешнее поколение акселераторов и не делает. Ну что же, посмотрим, поглядим. К слову, команда, работающая над графическим оформлением игры, базируется в Санкт-Петербурге и получает, по словам продюсера компании, чуть ли не самую высокую зарплату в стране. В Will Rock обещается полноценный мультиплеер: на 32 игрока, а то и больше, с множеством режимов, включая и совершенно эксклюзивные, такие, как, например, "Treasure Hunt"(видимо, что-то вроде CTF). Разработчики, кстати, и не скрывают тот факт, что игра очень сильно во всем походит на Serious Sam, а наоборот, даже с гордостью подчеркивают это. Но не хотелось бы так сразу лепить на Will Rock глупый лейбл "клон". Аркада - она ведь такая, ее много не бывает и любая хорошая игра жанра нам определенно только в радость. К тому же Saber Interactive и не настроена полностью копировать Сэма, а скорее даже - развить идею аркадного шутера. Так разработчики особо напирают на интерактивное окружение игрока и на так называемое "полное использование преимуществ 3D". Первое означает, что в игре может ожить и броситься на вас каждая встречная стена, а число неразрушаемых объектов будет вообще сведено к абсолютному минимуму. Касательно второго, позволю себе процитировать отрывок из интервью, которое давал Matthew Karch: "Разнообразные атаки оппонентов будут вынуждать игрока совершать ряд нестандартных действий: летать, падать, вращаться, использовать других врагов и т.п. В большинстве FPS нужно лишь уклоняться от выстрелов и лобовых атак – мы решили привнести чуточку разнообразия в устоявшийся игровой процесс".

Так что, если и не связывать с Will Rock какие-то надежды, то присмотреться к этому проекту определенно стоит. Ведь надо же кому-то спасать наше настроение после длительного рабочего дня, и Сэму, можно согласиться, в одиночку будет это сделать нелегко.

Похоже, те самые оживающие статуи


Константин Подстрешный

Сон вампира

А ты что подаришь нашему папе?
Авель

Издатель	Eidos http://www.eidos.com
Разработчик	Crystal Dynamics http://www.crystald.com
Жанр	Action/RPG
Требуется	Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 600 MHz
Сайт игры	http://www.legacyofkain.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2453.html
Смотри на диске	обои, скриншоты



Рейтинг 6.4

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Это Каин? Помнится, Каин был довольно упитанным мужчиной. Наверное, похудел за те две сотни лет, которые проспал в летаргическом сне. Кроме того, он напрочь потерял способность превращаться в оборотня и туман, полетать по городу стаей черных летучих мышей тоже не получится. Его легендарный Губитель Душ - в коллекции врага. А сам он слушает советы женщины.

Каин разрушил колонны, на которых держался мир Носгота, и начал создавать молодую империю вампиров. В кровопролитнейших войнах наш Герой вел свое непобедимое войско на юг, пока не нарвался на город, которым управлял зеленоглазый тип с красивым именем Сарафан.

Каин просыпается через двести лет в доме симпатичной вампирши (даже в летаргическом сне остается настоящим мачо) и смутно вспоминает, что Сарафана он почему-то не победил, а совсем даже наоборот. Собираем вещички и отправляемся мстить предателям-вампирам, паладинам, демонам и всем остальным, кого встретим по дороге к Сарафану.

Опопсевшие вампиры

> Дай возможность покопаться в мозгах этого толстого мужика с тесаком, и геймплею можно помахать ручкой

Большинство магических заклинаний мы используем там, где это нужно сделать по сценарию. Как я обрадовался, когда Каин получил mind-control. Разочарование наступило в течение минуты. Оказалось, можно устанавливать контроль только над мозгами мирных обывателей. Основное предназначение – дергать за рычажки руками рабочих в тех комнатках, куда не получается забраться самостоятельно. Сознание воинов контролировать нельзя. “Дай возможность покопаться в мозгах этого толстого мужика с тесаком, и геймплею можно помахать ручкой”, – могут возразить наиболее ярые приверженцы игры. Но вот в самом первом Legacy of Kain был спелл Spirit Wrack, который давал контроль над любым монстром (за исключением боссов), и ничего - жили же как-то.

А еще он спасает подружку. Товарищи, наш старина Каин спасает подружку. Если бы на свете был хит-парад банальных сценариев, “спасение подружек” занимало бы в нем первое место.

Внимание! В игре есть наемницы в трусиках. Такие тяжеловооруженные тети в полной верхней броне, с арбалетом, саблей и стальными бермудами. Что за пошлость. Где фирменный стиль альтернативной Европы средних веков?

Чем больше я посплю, тем больше я убью, Чем больше я убью, тем стану я сильнее

Никаких рун, которые поднимали полоску силы и магии у Каина больше нет. Маны тоже нет. Доспехи меняют по сценарию. Оружие есть, но только то, которое сможем отобрать у стражников, и оно исчезает при лоаде. Зато присутствует полоска синей экспы, которую дают за убийства и выпивание крови. Немного свежих заклинаний и весьма эффектная подружка-вампирша – вот и все новые козыри игры.

Игру спасают битвы. Не то что бы они особенно увлекательны или по-Bladeовски красивы. Управление вообще кошмарно. И как его можно было испортить, остается загадкой. Soul Reaver с той же боевой системой был очень даже удобен. Но есть еще в тощем белом призраке какая-то доля былого величия: то, как Каин, испив крови, вытира-





ет рот рукой; подкравшись сзади, пробивает грудную клетку стражника и вырывает красный кусочек полигонов, символизирующий сердце. Или прыгает с одной крыши на другую через всю улицу. Зрелищно, красиво.


Загадка: какие из этих рычагов нужно нажать, чтобы пошел пар? Ответ: все три


Пока спал, про меня тут фрески всякие нацарапали...

У вас на стройке несчастные случаи были?

Покрутил вентиль - ошпарил парочку педестрианов паром, нажал рычаг - сбросил на головы рабочим сундук. Вот он, вред технического прогресса. Стражников и жрецов убивать почти так же легко, первыми настоящими зацепками станут накаченные паладины, которые нутром чувствуют вампира, даже если он пытается незаметно подкрасться к ним со спины. Боссов побить не просто, но, помучившись раз пять, находишь нужную тактику и дерешься до победного.

Дизайн уровней неплох, но местами очень уж примитивен. Картонные дома, марионетки-обитатели. А я ведь почти воткнут вам осиновый кол под ребра. Вместо этого получили стражников-камикадзе, глухих обывателей и слепых охотников на вампиров. Любая стратегическая возвышенность вроде лотка с фруктами является отличным местом для того, чтобы спрятаться от городской стражи. Ну, и куда это годится?


Если Каина стало не узнать, то зеленоухий Ворадор все такой же

Но есть еще в тощем белом призраке какая-то доля былого величия

поверил, что нам придется изведать все ужасы жизни вампира в густонаселенном городе. Воображение рисовало суровых экзекуторов, злобных священников и подозрительных горожан, которые с чистой совестью



Попадешь к вам в дом, научишься есть всякую гадость

У Legacy of Kain множество недостатков. Консоли становятся все мощнее, а сага о лорде Каине деградирует на глазах. Одна из лучших приставочных неяпонских RPG сперва превратилась в action, а теперь в плохой action.

New World Computing уже поплатилась за подобную политику. Crystal Dynamics идет по их стопам. Игру купят фанаты. Те, кто помнит самую первую часть. Те, кто решил узнать, что было до того, как лорд вампиров оборвал крылья Разиелю. Наконец, те, кто просто симпатизируют старому глоткогрызу Каину. Игру купят и - пить дать - пройдут. Я же прошел.

Между прочим...

Silicon Knights, отцы первой части игры, сейчас работают над Action-RPG Eternal Darkness: Sanity's Requiem для Nintendo.

Die Hard: Nakatomi Plaza

Андрей Щур

Ореховое безумие

Зафод Библброкс храбро полз по вентиляционному ходу, как и положено такому отчаянному парню. Он был в ужасном смятении - но все равно упрямо полз вперед. Храбрецы не сдаются.
Дуглас Адамс.
Жизнь, Вселенная и все остальное

Издатель	Sierra Entertainment http://www.sierra.com
Разработчик	Piranha Games http://www.piranha-games.com/
Жанр	FPS
Требуется	Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.sierra.com/games/diehard/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1957.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■□□□□
Графика ■■■■■■■□□□□
Звук и музыка ■■■□□□□□□□□
Дизайн ■■■■■■■□□□□
Ценность для жанра ■■■■■■■□□□□

Рейтинг 5.8

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: фильм видели? тады нет

Пуленепробиваемый, короткострижено-бешеноглазо-хитроухмылковый Брюс Уиллис в драной майке с береттой наперевес и окровавленными голыми пятками - вот основное воспоминание, оставшееся с детства от просмотра кинокартины "Крепкий орешек". Оно врезалось в подкорку мозга пятитонным грузовиком, да так в подсознании и осталось в качестве примера, как должны поступать Настоящие Герои, удачно зашедшие на вечеринку. Что же осталось после прохождения Die Hard: Nakatomi Plaza? Впечатление, что лучше б разработчики фильм сначала посмотрели, а потом уже игру клепали.

Изуверы

При всем моем уважении к Piranha Games, то, что они сделали под лэйблом "Крепкий орешек", не выглядит ни как крепкий, ни как орешек. Да, при разработке игры использовался движок Lithtech, не лучший, но и далеко не самый худший на сегодняшний день, если вспомнить, что именно на нем был создан Alien vs. Predator 2. И, глядя на довольно унылые пейзажи подсобных помещений, из которых создали настоящие катакомбы, я готов поверить, что они и на съемочной площадке были такие. В конце концов, из подсобного помещения действительно сложно сотворить интересный по своей архитектуре уровень. Но общее впечатление серости и унылости, которое они навевают, меньшим, к сожалению, от этого не становится.

Оружие достаточно детализировано - обратите внимание на патрон в казеннике

Персонажи нашей пьесы (модельки террористов и прочих главных героев) выглядят так, как будто создавались не с реально существовавших актеров, а брались прямиком из головы главного моделлера, который фильм видел давным-давно и он ему не понравился. За всю игру, пока по диалогам не понимал, кто есть кто, я узнал только одно (!) действующее лицо - сержанта Эла Пауэлла. И то только потому, что его моделька была толще других и в темно-синей одежде. Единственным, порадовавшим в плане моделей, было то, что у разработчиков хватило ума ни разу не показать самого Джона МакКлейна. Благодарю.

Но уж на голосе его они оторвались по полной программе. Сволочи. Нет, я, конечно, понимаю, на один час времени уважаемого Б.У. у такой малобюджетной компашки, как Piranha Bytes, денег элементарно не хватит. Но то, что (это даже не "кто", это именно "что"!) подобрали в качестве озвучки для комментариев и острот нью-йоркского полицейского, слушать можно только со слезами на глазах и рыданием в голосе. МакКлейн из загнанного в угол, но далеко еще не побежденного крутого парня превратился в некое полузабитое нервное существо с постоянной мигренью и неуверенностью в голосе: а в нужный ли момент времени оно произнесло присутствовавшую в фильме фразу?

Но при этом...

При этом сама по себе игра, если не брать ее полную бездарность в плане воссоздания эффекта присутствия в фильме, оказалась неплохим таким середняком. С точки зрения жанра это то, что в западной терминологии называется close quarters - бой в урбанистических условиях (внутри домов).

Мы шлепаем босыми лапами почти по всем сорока этажам "Накатоми Плазы" от крыши до подземного гаража и воюем с бандитами, обожающими прятаться за любым предметом обстановки. В результате иногда игровой процесс начинает даже захватывать: противник прячется за каким-нибудь столом или шкафом, не боится использовать световые гранаты (flashbang), а если к нему подбежать в то время, когда он перезаряжает автомат, то, не растерявшись, достает пистолет и добивает зарвавшегося МакКлейна. Арсенал небольшой, но тут было выжато все, что присутствовало в самом фильме, и претензий у меня нет никаких.

Больно и обидно

Когда вышла демо-версия игры, предполагалось, что в новый Die Hard будут резаться только ярые поклонники фильма, которые готовы простить ей кривую графику и левое исполнение, лишь бы она хоть как-то могла повторить любимый сюжет. Так вот. Фанаты, обращаюсь к вам, как собрат. Ну его на фиг, такое повторение. Лучше еще раз


А вот к мертвым телам тут уважения нет никакого - их даже за отдельные объекты не считают

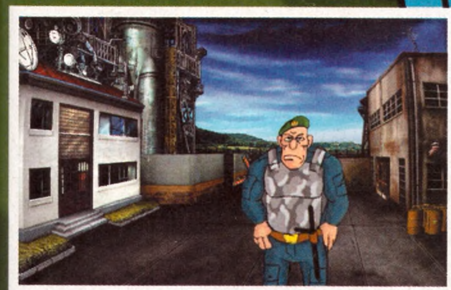
достаньте потертую от бесконечных просмотров кассету, с удовольствием посмотрите, как израненный МакКлейн отправляет Ханса Грубера в дальний полет с тридцатого этажа.

Ну а если вы просто ищете игрушку, за которой можно было бы убить пару вечерков и в которой можно было бы повоевать внутри здания, - это именно то, что вам нужно.

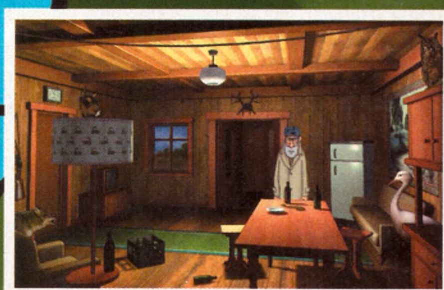


НОВЫЕ РУССКИЕ СКАЗКИ

- Оригинальная сюжетная линия
- Современные 3D эффекты
- Множество колоритных персонажей
- Большое количество головоломок и игр







Новый юмористический квест по мотивам старинных русских сказок. Самые известные и колоритные персонажи предстанут перед Вами в нашем времени и в современной интерпретации. Ну а что их ожидает, вы скоро узнаете сами…

Системные требования:

Celeron 300, 64-128 RAM,
4 Mb Video Card,
4x CD-ROM, Sound Card,
Mouse.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Разработчик:
Электроникум+

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

Duke Nukem: Manhattan Project

Андрей Щур

Не ждали



Издатель	Ubi Soft, "1C" http://www.ubi.com, http://www.1c.ru
Разработчик	Sunstorm Interactive http://www.sunstorm.net
Жанр	платформенная аркада
Требуется	Pentium II 350 64Mb RAM 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 500 128Mb RAM
Сайт игры	http://www.dukenukemmp.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1983.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■
Графика ■■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■
Дизайн ■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0 до 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: Hail to the King, baby!

Первым делом почему-то возникает непреодолимое желание завопить "Дюк Нюкем вернулся!"

Ладно-ладно, согласен, не вернулся. Вот уже который год Duke Nukem Forever перерабатывается в стенах 3D Realms, кормящей нас "when-it's-done"ами. И постепенно начинаешь свыкаться с мыслью, что на своем веку в него тебе поиграть не суждено. Составляешь черновики посланий к собственным потомкам, чтобы те, застав выход игры, сразу вспомнили слова полоумного дедули, кто ж на самом деле "спасает наших телок" и "пинает под зад инопланетных захватчиков".

А тут раз - и выходит Дюк Нюкем. Ну, вы сами теперь, наверное, понимаете, почему так и подмывает пробазлать в эфир:

- Дюк Нюкем вернулся!



Разработчики игры определенно помешались на больших кровожадных тараканах из MIB



Дискотека у Дэцла дома. Выносим всех свинокопов района!

Come, get some!

Если сухо и вкратце, то компания Sunstorm создала неплохой скроллер, приятную аркаду, которой можно посвятить энную сумму вашего вечернего времени, посвященного ничегонеделанию. В данной формулировке "n" - степень того, как вы соскучились по классическим аркадкам, где главный герой бежит из левого угла экрана в правый, а толпы нападающих монстров ему в этом мешают. Ну а теперь, дорогие мои дюкофилы-нюкоманы, прибавьте к этому маленькую подробность, которая, будучи множителем в уравнении, результат превращает в то, что мы имеем, - главный герой Дюк Нюкем. Он велик и могуч, он снова в деле и зол только с виду, ведь на самом деле он давно уже соскучился по спасению мира, нежась на пляжах с девчонками.

Now I'm Really Pissed Off!

Нельзя сказать, что графическая сторона "Мохнатого проекта" идеальна, но кощунством было бы утверждать, что на поприще достижения идеала в этой области успехов не было. Другими словами - выглядит происходящее на экране очень качественно, трехмерно и эффектно. В том смысле, что спецэффектов хватит не на один голливудский блокбастер.

Вся хитрость заключается в том, что, будучи полностью трехмерной, игрушка предлагает Нюкему передвигаться только либо вперед, либо назад, а иногда еще вверх или вниз. Ну и также в особо подсвеченных зеленой стрелкой случаях можно совершить финт ушами и двинуться либо вглубь авансцены, либо наоборот, к зрителю. Подобный эффект в последний раз был применен в Hunter Hunted. Но когда он был, этот Hunter Hunted? Тыщу лет назад, а вот в новом "Дюке" он получил достойное продолжение – кроме непосредственно финтов главного героя, финты начала вытворять и камера!

Damn, I'm Looking Good!

Нет, до заползновений за шкирку и попытки изобразить из себя TPS она не опустилась. Но зато мы получили порой просто дух захватывающие ракурсы. Вот Дюкыч разносит из ракетницы здоровенную матку тараканоидов, стоя на деревянном помосте, - камера статична, герой и главмонстр зафиксированы. А вот Нюкыч уже удирает на поезде метро от этой самой разозленной матки, сбивающей своим телом один вагон за другим, - камера то приближается, чтобы изобразить чудовище во всей своей мнэ... чудовищности, то отдаляется, чтобы показать панораму: козявка Дюк Нюкем, шустренько перепрыгивающий на соседний вагон, и несущаяся параллельно огромная туша, готовящаяся снести тот, на котором он находился.

Из всех оригинальных монстров третьей части разработчики оставили только полюбившихся свинокопов. Остальная братия монстров представляет собой либо всяких киберов, либо других земных животных, превращенных в монстроподобные создания. Причем специальная пушка в инвентаре Нюкема может превратить этих гадов в первоначально задуманное Природой состояние - был свинокоп, а стал милый такой поросенок. Пока тяжелый ботинок его не пнет и не превратит в свиную отбивную.

He-He-He, What a Mess!

На всем прохождении игры ощущаешь тот оттяг, с которым работали люди из Sunstorm. Поскольку сама история про Дюка - одно большое пародийное сборище штампов о том, каким должен быть "Самый Крутой из Всех Героев", они решили насовать в игру пародии и на других известных современных кумиров. "Следуй за белым кроликом, Дюк!" - шепчет трубка телефона-автомата, встретившегося по пути. "Здесь явно следы пребывания Макса Пейна!" - замечает Нюкем, оглядывая полуобвалившиеся горящие катакомбы станций метро. А уж как он давит тараканов - сам агент Джей не смог бы лучше!

Да, Дюк вернулся. Пусть и ненадолго, в виде небольшой аркады, про которую скоро все забудут. Зато это действительно Нюкем. В профиль. Именно тот парень, что "спасает наших телок"! Не пропустите.

Spider-Man: The Movie

Повелитель Мух

Никита Кареев

Вопрос: "Что такое: маленькое, черное, бегает по потолку и обсасывает лампочки?
Ответ: "Маленький черный потолковый лампосос!"
Детская загадка

Издатель	Activision http://www.activision.com
Разработчик	Treyarch http://www.treyarch.com
Жанр	Action
Требуется	http://www.activision.com/games/spiderman
Рекомендуется	http://www.gamenavigator.ru/games/game1268.html
Сайт игры	Pentium III 500, 128 Mb, 32 Mb 3D-уск.
Наш сайт	Pentium III 800, 256 Mb, 64 Mb 3D-уск.
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.0

Время освоения: от 5 до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Вся жизнь Питера Паркера – это чистейшей воды вереница больших и малых американских везений, способных превратить самого распоследнего "лузера" в отличного парня и даже самого настоящего Героя. Ему повезло, когда в 1963 году его по велению руки смекалистого художника укусил паук-мутант. Ему повезло снова, когда в него безудержно влюбилась n-ная часть населения земного шара. Повезло опять, когда под чутким дирижерством Сэма Рейми собрал он за один уик-энд больше, чем великий и ужасный "Властелин колец". И уж как не везением назвать тот факт, что делать приуроченную к помпезному выходу фильма игрушку Spider-Man: The Movie было доверено Treyarch/LTI Gray Matter, уже давно набившим руку на злоключениях Паркера. Не так ли сбывается знаменитая "американская мечта", пусть и для нарисованного персонажа



Гроза городских крыш. Карлсон отдыхает!



На все руки мастак: и на паутине попрыгать и наглые морды начистить

Просто Spidey

Каждый из нас знает, что такие вещи, как враждебное самой человеческой натуре кривое приставочное управление, метающиеся за гипертрофированными спинами персонажей, будто ужаленные, камеры, всякие светящиеся глупостью секундомеры и прочие сейв-пойнты падают на наши бедные головы далеко не с потолка, а в качестве порта с глубоко еретических по своей сути устройств.

SPTM, точно так же, как и десятки его предшественников, прячет под опрятной одежкой свои бесовские черты: кровную неприязнь к свободным сейв-геймам, фанатическое поклонение игровому контроллеру, строгий поводок для сугубо линейного прохождения игровых уровней и вырабатывающую разом за всех врагов положенную долю адреналина камеру. Причем, что касается последнего, приходится уже в который раз констатировать полную клинику: несмотря на кучу опций, режимы сброса и автоматического наведения на оппонента, камера умудряется порой выделывать такие пируэты, что даже операторам, снимавшим самые головокружительные сцены фильма о ЧП, придется не по себе. Надо также добавить, что в строю и всегда готовы к бою с вашим самообладанием и другие рядовые явления приставочных баталий, например, такие как довольно многочисленные задания типа "уничтожить 50 роботов, чтобы продвинуться к цели". Ну и, понятно, вражеские секундомеры всегда будут на страже.

"Паук разумный"?

Конечно, ругать приставочный экшен можно сколь угодно долго и с нескрываемым внутренним наслаждением, но все же SPTM есть за что и похвалить. Для начала факт – это на данный момент лучший представитель игр о ЧП. Отточенные многими предыдущими версиями особенности паучьего бытия проявляются здесь во всей красе. Это и головокружительные полеты на паутине по просторам кишащего всяческими злодеями Нью-Йорка. И динамичные бои с бандюгами, в которых ЧП выполняет комбы, позволяющие уложить нескольких негодяев разом с помощью чрезвычайно артистично исполненного бойцовского приема. И модные стэлс-уровни, где вам придется истоптать вентиляционные шахты и проползти на брюхе все потолки мрачных высоток, хотя я и не уверен, что это всем понравится. И, кроме того, хотя игра следует с высокой точностью сюжету фильма, в ней можно обнаружить и многое из того, что попросту не вошло в кинокартину. Это как другие герои комикса - заклятые враги ЧП Vulture, Shocker и Scorpion, так и несколько новых приключений нашего героя, упущенных в кинокартине. Тут же и пачка злобных боссов, драться с которыми придется с завидной периодичностью на всем протяжении игры (уж сколько придется избивать бедного Green Goblin!). Но ведь против природы не попрешь! Человек-паук, он такой - суровый, но справедливый!

"Everybody loves Spiderman, right?"

Подводя итог всей этой паутине, можно констатировать лишь одно. Если у вас в шкафу завалялся PC-совместимый контроллер со странной кличкой "геймпад", а в стальном корпусе ПК прочно сидит видеокарточка последнего поколения (ибо жрет этот Спайдер-Мэн ресурсы совершенно нахально), если вам искренне нравятся комиксовые герои, или просто хочется посмотреть, чем нынче живут приставочники – то вперед и с песней! Красиво, легко, просто и понятно, как в кинотеатре или на цветной картинке в журнале. Человек-паук есть лакомое развлечение для уставших от нашей несуперменской жизни или для желающих малость отдохнуть от PC'шных игрушек. В целом же игру бесполезно рассматривать в отрыве от фильма и вселенной, созданной бесконечными комиксными картинками.

Юрий Пашолок

Navy Seals

Жанр	FPS
Издатель	ValuSoft
Разработчик	Jar Head Games
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**5.3**

Время идет, системные требования игр растут, а заодно растут мощности самых слабых машин. К примеру, сейчас долларов эдак за пятьсот можно купить компьютер, на котором большинство самых мощных игр полуторагодовалой давности будут буквально летать даже с максимальным качеством картинки. Как следствие, растут требования и к играм "для самых слабых", в том числе и к продукции компании ValuSoft.

Navy Seals, детище молодой команды Jar Head Games, как нельзя лучше подходит для подтверждения роста качества игр самого низкобюджетного рынка. С первого взгляда, игра не представляет собой ничего особенного: типичный низкобюджетный шутер, такие ValuSoft и подобные ей компании выпускают чуть ли не пачками. Но если поиграть в Navy Seals хотя бы минут пять, становится понятно, что эта игра не так уж безнадежна. К примеру, игра обладает далеко не самым убогим движком LithTech, да и качество проработки моделей персонажей вполне на уровне. Особенно это касается моделей врагов, по их детализации Navy Seals вполне может поспорить с теми же Counter-Strike и Soldier of Fortune. У меня создалось впечатление, что отправной точкой разработчиков при создании Navy Seals стала SoF, уж слишком много общего у этих игр, возьмите хотя бы возможность выглядывать из-за угла.

Слово Navy Seals можно считать синонимом слова "спецоперация". Именно этим игроку и приходится заниматься, причем эти самые спецоперации проходят большей частью на территории Ирака. Такая уж у "тюленей" профессия – террористов уничтожать, а чем США считает территорию Ирака, знают все. Вот только проводить эти самые спецоперации скучновато: враги откровенно туповаты, их уничтожение даже на Hard не представляет никакой сложности. Самое главное, нет практически никакой динамики, если бы разработчики уделили ей хотя бы немного внимания, Navy Seals бы точно получил "шестерку", а для игры данной категории это немало.



WWII: Desert Rats наглядно показал, что ValuSoft вполне по силам выпуск игр-середняков. Да, Navy Seals до "среднего эшелона" все же не дотягивает, но отставание это мизерное, будем надеяться, что в следующий раз Jar Head Games сделает что-нибудь более качественное. Хотя бы то, что при слове ValuSoft не включается асфальтоукладчик, уже хорошо.



Юрий Пашолок

Operation Blockade

Жанр	Паратрупер
Издатель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Требуется	Pentium-II 300, 128 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**8.1**

Вряд ли кто мог предположить, что такой монстр игровой индустрии, как Infogrames, всерьез займется культивированием аркад. Компания начала настоящую экспансию на рынок, где до последнего времени хозяйничали мелкие конторы, выпускавшие shareware-игры. Заодно Infogrames достала из формалина идеи, которые были похоронены еще в начале девяностых, в том числе Beach Head. Совсем недавно был выпущен очень неплохо себя зарекомендовавший Beach Head 2002, и вот новая игра, Operation Blockade, относящаяся к тому же "подвиду".

Не так давно мы восторгались качеством Beach Head 2002, так вот, Operation Blockade на голову превосходит предшественника. Новинка по своей атмосфере полностью соответствует оригинальному Beach Head, более того, это, не побоюсь этого слова, самый реалистичный паратрупер в истории. При стрельбе оружие ощутимо дергает, что сильно мешает прицеливанию, по движущимся целям необходимо стрелять с упреждением, а стрельба из пушки вообще сродни искусству.



По сюжету (ага, есть и сюжет), игроку противостоит некая могущественная империя, но нас-то не проведешь: абсолютно вся техника в игре немецкая, к тому же полностью соответствующая реальным образцам. Отдельной строкой хочется выделить графику и звук, подобного в аркадах еще не было. Техника по своей проработке может соперничать с авиасимуляторами типа Jane's Attack Squadron, причем неизвестно, кто еще выиграет. Что же касается анимации, так это вообще нечто, особенно эффектно смотрится то, как тонут корабли. Про звук разговор особый: в игре применены доплеровские эффекты, кроме того, для каждого вида техники разработчики постарались подобрать оригинальный шум. Это отчасти удалось, характерный вой "лаптежника" Ju-87 вы ни с чем не спутаете.

Infogrames выпустила одну из лучших аркад этого года. Если так пойдет и дальше, то мы вполне можем увидеть арканоид на базе Unreal 2, если вспомнить недавний Adventure Pinball: Forgotten Island, данная мысль далеко не самая смелая.





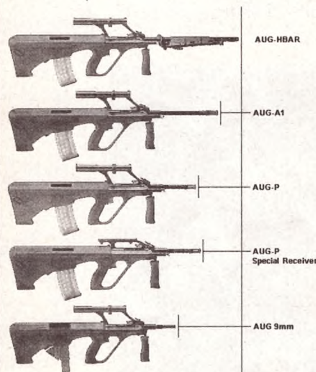
Андрей Щур

Die Hard: Nakatomi Plaza

Styer AUG



Характеристики Steyr AUG	
Калибр	5.56x45mm NATO
Емкость магазина, патроны	30 или 42
Масса неснаряженного оружия, кг	3,6
Длина, мм	790
Длина ствола, мм	508
Темп стрельбы, в/мин	650
Прицельная дальность, м	600



Автомат Steyr AUG (Armee Universal Gewehr) можно назвать одним из первых (наряду с французским FAMAS'ом 1978 года) серийных автоматов, созданных на основе технологии "буллпап". Он был разработан в начале семидесятых годов инженерами австрийского оружейного концерна Steyr-Mannlicher с учетом большинства новых веяний и технологий производства. В 1977 году он был принят на вооружение австрийской армии и получил обозначение Stg. 77 (Sturmgewehr 1977). В данный момент Styer AUG стоит на вооружении еще 18 стран мира, включая Австралию, Ирландию и США (используется береговой охраной).

Из-за своих компактных размеров в сочетании с высокими боевыми характеристиками AUG был признан лучшим оружием для ведения боя в ограниченных внутренних пространствах (в домах и машинах), когда от оружия требуется высокая мобильность и компактность.

Архитектура автомата содержит в себе сразу несколько удачных конструкторских находок, многие из которых стали использоваться в последующих разработках автоматов системы "буллпап".

Корпус Steyr AUG выполнен из алюминия, с широким применением ударопрочных полимеров (ложе и магазин), позволяющих значительно облегчить конструкцию. Система состоит из всего 23 взаимозаменяемых компонентов-модулей. Автоматика оружия построена по газоотводному принципу. Переключение режимов огня происходит нажатием на спусковой крючок: чуть утопленный для одиночных выстрелов и выжатый полностью для очереди.

В зависимости от поставленной задачи, на оружие могут устанавливаться стволы длиной 350, 407 и 621 (вариант с сошками) мм. Над ствольной коробкой автомата установлен фиксированный 1.5x прицел в алюминиевом водонепроницаемом кожухе, предназначенный для более быстрого распознавания цели и решения на принятие огня. При этом стрелку нет необходимости закрывать второй глаз, так как нет резкой расфокусировки взгляда. Тем самым разрешается проблема малого поля обзора, свойственная всем снайперским прицелам.

Еще одним большим плюсом оружия является его эргономичность и универсальность применения. Футуристичный вид Steyr AUG - это не дань модернизму, это действительно удачная попытка создать оружие, которое благодаря своему дизайну очень удобно в использовании как для правши, так и для левши.



Steyr AUG в компьютерных играх - один из излюбленных автоматов борцов с преступностью, т.е. "контров" в Counter-Strike. Из еще не вышедших игр на схожую тему "Штайр" точно будет Team Factor и New World Order, ну а совсем недавно нам дали возможность пострелять из него в Die Hard: Nakatomi Plaza.

Юрий Пашолок

Operation Flashpoint: Red Hammer

GE M61 Vulcan/M134 Minigun



Характеристики GE M61 Vulcan/M134 Minigun	
Калибр	20мм/7.62мм НАТО
Емкость магазина (лента), патроны	варьируется
Масса неснаряженного оружия, кг	114/18,8
Длина, мм	1883/800
Темп стрельбы, в/мин	4000/6000
Прицельная дальность, м	~2000



Прародителем данного пулемета является знаменитая "картечница" Гатлинга, созданная еще в шестидесятых годах XIX века. В те далекие времена для вращения стволов пулеметчик вращал специальную ручку, а замену патронов приходилось производить каждые полтора-два оборота, поскольку пулеметная лента еще не была изобретена. Идея конструкции Гатлинга получила второе дыхание в конце 40-х годов прошлого века, когда эффективность обычных авиационных пулеметов уже не поспевала за ростом скорости самолетов. В 1956 году армия США получила на вооружение шестиствольный пулемет M61 Vulcan.

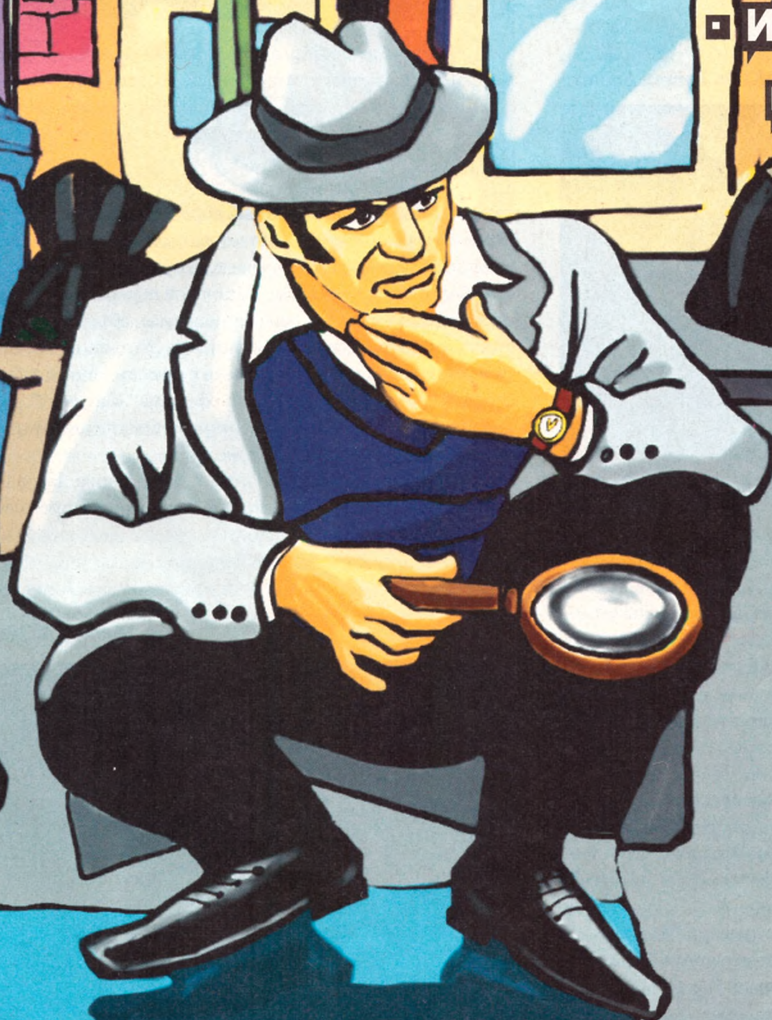
M61 ставился исключительно на истребители, однако опыт войны во Вьетнаме показал, что вертолеты также нуждаются в подобном типе пулеметов. В результате на свет появился M134 Minigun, представляющий собой уменьшенную копию M61, разработанную под патрон 7,62 НАТО. Вопреки распространяемому Голливуду мифу, ручного пулемета M134 не существует, хотя попытки создания подобного оружия имели место. Человек даже очень крепкого телосложения вряд ли сможет долго таскать с собой вес порядка пятидесяти килограмм (столько весит сам M134 плюс боекомплект), к этому прибавьте аккумуляторы (стволы вращает электромотор). Впрочем, существует пэйнтбольный вариант M134, с помощью которого можно легко красить стены. Весит он меньше оригинала, а питается от компактного и легкого аккумулятора.

Главным идеологом появления M61/M134 в компьютерных играх является id software: впервые подобный пулемет появился в Wolfenstein 3D, затем был DooM и Quake 2. Количество выпущенных игр, в которых присутствовал аналогичный M61/M134 пулемет, не знает никто, но достаточно лишь отметить, что в стандартном наборе вооружения для экшен-игры теперь почти всегда есть некий безликий "шестиствольник". Из последних игр, где есть это оружие, можно вспомнить Serious Sam (как вариант M134) и Operation Flashpoint: Red Hammer (M61 Vulcan).



ПО СЛЕДАМ УБИЙЦЫ...

- Оригинальный сюжет
- Более 100 игровых сцен
- Великолепная графика
- Удобный интерфейс
- Интересные загадки и головоломки



Вам предстоит расследовать убийство, совершенное... Впрочем, не будем раньше времени раскрывать карты. В игре нет черной магии, древних заклинаний, волшебства, мистики и прочего. Это всего лишь детективно-приключенческая история в духе классических "старых" квестов с большой долей юмора.

Системные требования:
· Pentium 200
· 32 МБ Оперативной памяти
· Windows 95/98/ME · Sound Card
· Mouse

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

G.O.G. GAMES

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

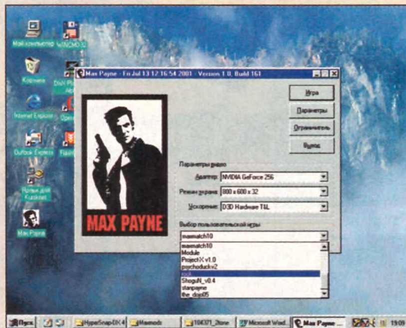
Владимир Чаплыгин

MODник Макс Пейн

Часть 2

"Навигатор игрового мира" продолжает знакомить вас с модами к популярной игре Max Payne. В первой части статьи, опубликованной в прошлом номере журнала, мы рассказали вам о десяти разработках, входящих в символический TOP-20 лучших модов. На этот раз очередь дошла до представителей второй десятки.

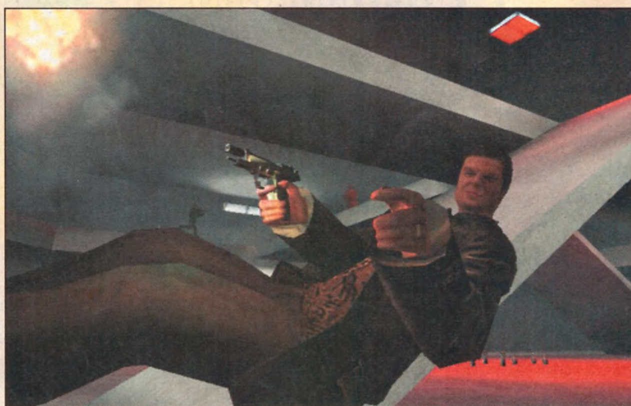
Все описанные в данной статье моды вы сможете обнаружить на нашем диске или же на нашем сайте в разделе "Дополнения". Инсталляция очень проста: распакуйте архив и скопируйте файл с расширением .mpm в корневую папку с игрой. Запустите Max Payne и во всплывшем окне настройки в строке "Выбор пользовательской игры" кликните на названии необходимого вам мода.





Max Match

Автор MODa Tommi Saalasti



Max Match ровным счетом ничего не добавляет в оригинальную игру: ни оружия, ни нового звукового сопровождения, ни прикольных скинов для главного героя. Единственная заслуга – появление эмулятора динамичного дефматча против ботов. На специальном самодельном уровне Макс и еще пять персонажей выясняют между собой отношения исключительно при помощи горячего свинца. Причем у вас на все про все всего одна жалкая жизнь, а враги обладают бесконечным респауном. Так что смысл игры сводится к тому, чтобы как можно больше времени продержаться на маленькой простреливаемой со всех сторон площадке.

Баланс геймплея смотрится весьма и весьма неплохо. Противники не носятся за вами по арене, а в целях сохранения собственной шкуры предпочитают разбираться с ближайшими оппонентами. Заварушка с вашим участием возникает только в том случае, если вы попадете в чье-то поле зрения.

Создателям сего мода следует объявить отдельную благодарность за грамотное расположение оружия по всему уровню. Вы стартуете с одинокой береттой в руке, снабженной бесконечным боекомплектом. На первом этаже поместили лишь пару пистолетов, гранаты и абсолютно не пригодный для затяжных поединков обрез. Ценные стволы лежат в самом опасном месте – наверху, где обычно респаунится большинство ботов. Вот и приходится либо сломя голову соваться в самое пекло, либо добывать заветный Jackhammer в неравном бою против мощных противников.

Max Module

Автор MODa Valentin Radoi

Max Module радует появлением сразу двух дополнительных слотов под новые виды оружия: мощнейший "ветеран" Colt 1911 и бесшумный H&K MP5 SD, в том числе и парные варианты этих стволов. Место Colt Commando занял отечественный АК-47, а на смену американских Ingram пришли более миниатюрные израильские Mini Uzi. Также стоит отметить возможность вложить в каждую руку по одному обрезу. Все вышеперечисленные модели укомплектованы новыми текстурами и довольно грамотной озвучкой.

Отдельное внимание стоит уделить новым графическим эффектам. Во-первых, существенным образом улучшена анимация огня, будь-то пламя "коктейля Молотова" или же яркие вспышки, вырывающиеся из дула автоматического оружия. Во-вторых, мир игры стал более интерактивным. Тотальной переработке подверглась прорисовка мелких частиц разрушаемых объектов. И если осколки стекла не столь отличны от оригинала, то пыль от кирпичной и бетонной крошки смотрится на пять с плюсом. Невольно вспоминается соответствующий эпизод из кинофильма "Матрица", когда Нео лихо уничтожал охранников небоскреба. Ощущения от подобного эффекта в игре примерно такие же.

Легкие изменения коснулись и скина Пейна. Теперь бесстрашный полицейский предпочитает носить черную футболку и зеленую жилетку.

Project-X

Автор MODa Toni Juola



Такую крупномасштабную работу Toni Juola не стыдно назвать лучшим total conversion. Доказательством этому служит оригинальный мир, гора нового оружия и море графических сюрпризов.

Отныне Макс выступает в роли чудаковатого инопланетного спасителя Земли. Под стать сюжету и внешность космического борца с земной преступностью: великолепно детализированные армейские брюки защитного цвета; кристально белые футболка и пиджак прикрыты длиннополым черным плащом; светло-коричневые волосы пришельца собраны в маленькую косичку, а глаза скрыты под футуристическими очками красного цвета.

У героя под рукой имеется очень богатый арсенал - герою доступно 21 вид оружия, из которых только четыре не являются фантастическими.

Все оружие снабжено обворожительной по своей красоте анимацией. Яркие вспышки всех цветов радуги, предсмертные гримасы на лицах врагов, четко прорисованные входные отверстия на трупах и более реалистичная кровь – это лишь малая часть графических изысков Project-X. Причем подобными красотами богаты все уровни без исключения. Не отстают от заданной высокой планки звук и музыка. Во время использования bullet time и в главном меню играет легкая "космическая" мелодия, а каждый фазер-мазер имеет уникальный "голос". Разумеется, не обошлось без свободного выбора уровней и более замедленного эффекта slowmotion.

В общем, всех плюсов не сосчитать. Лучший мод для Max Payne на данный момент.



Psychoduck

Автор MODa Psychoduck



Несмотря на свой небольшой размер, Psychoduck вносит в первоначальную анимацию и принципы построения геймплея игры целый ряд существенных новшеств. Разработчики влили в тела противников Макса пару-тройку дополнительных литров виртуальной крови: багрово-красный кетчуп очень реалистично разлетается в разные стороны и небольшими ручейками медленно стекает вниз со стен.

В Psychoduck арсенал Макса не претерпел существенных изменений. Единственное, что сделали разработчики, - улучшили текстуры всех видов оружия и перекрасили оба вида пистолетов в золотой цвет.

Детектив Пейн теперь носит короткую черную куртку с изображением некой девицы во всю спину. Рукава разукрашены в желто-красный цвет, а по бокам появились непонятные синие пятна. На шее Макса красуется большая татуировка а-ля Джордж Клуни из "От заката до рассвета".

Наконец, самой главной фишкой мода стал абсолютно иной обсчет физики повреждений объектов. Благодаря этому нововведению у геймеров появилась возможность убивать противника наповал точным выстрелом из мощного оружия через деревянные двери, окна и пластиковые конструкции. Впрочем, со стеклом надо быть предельно осторожным. Если вы подошли к окну слишком близко, то разлетевшиеся в разные стороны осколки могут причинить существенный вред вашему здоровью.

Rock

Автор MODa Antti Lipponen

Как видно из названия, создатель мода страсть как обожает популярный блокбастер "Скала", главные роли в котором исполнили звезды Голливуда Николас Кейдж и сэр Шон Коннери. Но Antti Lipponen не удосужился слепить из Макса Пейна отчаянного химика-подрывника и ограничился минимальными изменениями в его одежде. Теперь гонимый полицейский носит черную футболку, пятнистую рубашку на выпуск и стильные черные солнцезащитные очки.

Вот как выглядит арсенал после установки данного мода... Единички – бейсбольная бита с оригинальным рисунком и Kung-Fu. Двойки – пистолеты Desert Eagle, Beretta и Colt 1911, все стволы можно вложить в каждую руку. Тройки – Jackhammer и обрез (в том числе и парные варианты), плюс знаменитый спецназовский Benneli вместо безымянного дробовика. Четверки – Colt Commando, Ingram и H&K MP5 SD (предусмотрена возможность стрелять сразу из двух метателей свинца одновременно). Пятерки и шестерки – единственное изменение: добавлен мощнейший револьверный гранатомет Jackhammer MGL-mk1.

В главном меню игры и во время замедления течения времени играет музыка от Trilogy. Все фоновые рисунки заменены на стоп-кадры из "Скалы".

Свободный выбор уровней, бесконечный bullet time и замедленный по сравнению с оригиналом в два раза эффект slowmotion прилагаются.

ShoguN

Автор MODa Daniel Seddon



Весит этот мод всего ничего, а изменений в геймплей вносит вагон и маленькую тележку. Кардинально пересмотрены характеристики стрелкового оружия. После установки ShoguN рядовой противник (за исключением боссов в конце уровней) умирает с одного-двух точных выстрелов в голову, грудь или живот. Попадания в конечности засчитывается за тяжелое ранение, после которого бандюганы приходят в себя только через пару секунд. Противовесом данному нововведению служат более умный AI оппонентов (враги исполняют различные цирковые кульбиты и по возможности прячутся за первое попавшееся укрытие от града пуль, летящих со стороны разъяренного Макса) и уменьшение силы целебной силы баночек с болеутоляющими средствами.

Арсенал остался прежним, однако количество патронов в обоймах заметно отличается от боезапаса из первоначальной версии игры. Теперь в обойму Beretta влезает 15 пуль, в Ingram помещается ровно 32, а в помповое ружье всего лишь 5 зарядов. Сокращение скорости течения времени в момент использования эффекта slowmotion позволяет геймерам по-новому взглянуть на игровой процесс. Без этой фишки абсолютно невозможно проходить игры на высоких уровнях сложности, так как две-три бандитских пули, продырявивших ваше тело на вылет - и вы уже покойник.

Песочные часы, символизирующие продолжительность использования bullet time, теперь восстанавливаются сами по себе, так что вам больше не нужно с целью пополнения закромов в спешке мочить многочисленных врагов.

Stan Payne

Автор MODa Stan Tencza

Stan Payne выделяется на фоне остальных модов огромным выбором средств поражения противника. По сравнению с Rock в арсе-



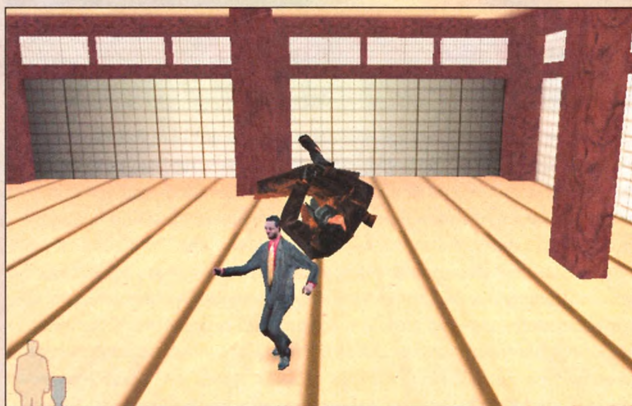
нал главного героя добавлены новые модели: пистолеты H&K M.23 и Beretta 95 FC, шотган Ramington M800, знаменитый АК-47 и пистолет-пулемет H&K MP5K (просьба, не путать с H&K MP5B). Стоит отметить, что во время схватки новое оружие можно разглядеть не только у вас, но и у врагов. Причем все звуковое сопровождение к новинкам позаимствовано из Counter-Strike, а скин Макса заменен на модель Киану Ривза из Max Neo.

Особого разговора на этой странице заслуживает дополнительный уровень Lobby Shootout. В нем вы с Trinity (на самом деле шкурой для возлюбленной Нео послужила слегка переделанная модель Николь Хорн, главной злодейки из оригинальной игры) должны войти в охраняемый небоскреб и пробиться к лифту. Сперва необходимо разобраться с охранниками в белых рубашках, а после чего устроить самую настоящую бойню с хорошо экипированными бойцами некоего спецподразделения.

Еще одна интересная фишка – это анимация лица главного героя. Теперь в случае ранения Нео от боли со всей силы сжимает зубы. Сей эффект очень трудно заметить во время обычного течения времени, но если вы прибегнете к помощи очень сильно замедленного в этом моде slowmotion, то разглядеть данную гримасу не составит большого труда.

The Dojo

Автор MODa The Dojo Mod



Еще один мод от программистов, неравнодушно дышащих к фильму братьев Вачовски. Команда авторов The Dojo целиком и полностью воссоздали комнату, в которой Морфеус обучал Нео боевым искусствам. Помните просторное белое помещение в лучших японских традициях? Теперь у вас есть шанс продемонстрировать свои знания не доброму негру, а злым американским бандитам.

Сцена начинается с того, что вы прыгаете прямо на голову первому противнику. У вас на вооружении все богатство движений и ударов мода Kung-Fu. У парня в аляповатом пиджаке – школа уличных драк. Прыжок, удар ногой, если недостаточно, то можно провернуть еще одно прикосновение пяткой к челюсти противника. Гангстер лежит на полу в луже собственной крови. Спустя несколько секунд в бой вступает пятеро детин в камуфляже. Бравые солдаты удачно сочетают стрельбу с цирковыми сальто-мортале. Самое главное – в прыжке выбить из рук врага оружие, а то как-то нечестно получается: четверо на одного, да еще с такими "дурами" наперевес. Собственно говоря, на этом новшества мода Dojo заканчиваются. Да, чуть не забыл, во время схватки играет саундтрек из "Матрицы" Spybreak от Propeller Heads.

The Killer

Автор MODa Vince DeGeorge



The Killer – самый первый качественный мод для Max Payne, он появился на просторах сети еще в августе прошлого года и до сих пор не собирается сдавать завоеванные позиции. Итак, перед вами компьютерный римейк знаменитого гонконгского боевика "Киллер" с Чоу Юн-Фатом в главной роли. Только на этот раз режиссером картины является не Джон Ву, а Vince DeGeorge.

Скин Чоу Юн-Фата выполнен довольно неплохо. Макс-киллер сделал себе на лице пластическую операцию, изменил прическу, прибавил в весе и стал носить исключительно черные одежды. В общем, превратился в настоящего наемного убийцу.

По сравнению с фильмом-оригиналом, виртуальной крови стало намного больше и ее вполне хватает, чтобы целиком и полностью перекрасить в красный цвет пол и стены любого уровня. Однако переплюнуть по кровавости мясокомбинат в Killros Mod разработчику не удалось.

Мелкие изменения коснулись и геймплея: увеличилась убойная сила у Beretta и скорострельность у дробовика, а в момент замедления времени можно выпустить большее количество пуль из любого вида оружия, нежели в обычной версии игры. Bullet time стал бесконечным.

Ultimate

Автор MODa UXRAF



Количество представленного в Ultimate оружия просто поражает. Казалось бы, уж куда можно больше, чем в Stan Payne, но в закромах детектива Пейна нашлось место девятимиллиметровому H&K MP5-A5 с глушителем, включая парный вариант. Кстати, создатели многих модов в своих readme-файлах не скрывают, что они заимствуют из Ultimate столь богатый арсенал. Причем от версии к версии количество представленных стволов растет с завидным постоянством. Сейчас перед вами шестая версия разработки от команды UXRAF.

Ребята не поленились существенным образом изменить скорострельность и пробивную мощь у подавляющего большинства оружия. Во время использования bullet time течение времени идет намного медленнее, чем до установки мода

К остальным фичам можно отнести более реалистичный цвет крови, более качественную прорисовку входных отверстий от пуль на поврежденных статических объектах и более красивые текстуры для пуль и гильз. Наконец, последний штрих – солнцезащитные очки на лице Макса.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

The Elder Scrolls III MORROWIND™



lder Scrolls III: Morrowind — самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! тановитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет ахватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять арактер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. ступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их — и вот е ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!

Фирма "1С"

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

Акелла™

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Napoleon: The Russian Campaign

Иван Жилин

Жанр	Wargame
Издатель	HPS Simulations
Разработчик	HPS Simulations

Рейтинг 6.5



Собственно, самое грустное состоит в том, что современные варгеймы большей частью не требуют от автора написания чего-то большего, чем мини-ревью, жалкую половинку полосы. Конечно, не все, но большинство, но самое обидное – такой подход совершенно справедлив. Увы, но что-то новое в жанре появляется очень и очень редко, а то, что не новое, предназначено только для самых-самых хардкорных игроков.

Вот возьмем, например, нашего сегодняшнего пациента. Napoleon суть классический (ударение всей статьи именно на это слово) варгейм. Ну, скажем так, почти классический: к традиционным неудобному интерфейсу, хорошей боевой модели, вполне достойной исторической точности (наполеоника, даже война 1812 года, увы, не моя стезя) и упору на отдельные сценарии (а ведь хотя война 1812 года и интересна на тактическом уровне, именно верное стратегическое решение принесло победу русским армиям) добавилось желание быть красивой. Вообще варгеймам такое желание свойственно, и иногда (например, в талонсофтовских играх серии Battleground) оно было даже реализовано удачно и без ущерба для геймплея. Но бывает такое редко, и наш пациент – явно другой случай. Нет, геймплей не пострадал, а вот стать красивой не получилось. Визуально игра вызывает крайне негативные эмоции до момента переключения в классический "а-ля настольный" режим с фишками, а не убогими спрайтовыми солдатиками. Там – все в порядке, там – тот варгейм, который можно узнать и полюбить и в который можно играть без содрогания в силу привычки.



Жанр не в кризисе, он просто такой. Классика – тяжеловесная, отягченная опытом нескольких веков настольных военных игр, не понятная для непосвященных. А посвященным вполне даже ничего, так что не удивляйтесь рейтингу. Но вот информации тут действительно на полполосы, увы.

Golf Resort Tycoon II

Владимир ВЕСЕЛОВ

Жанр	Менеджер
Издатель	Activision Value
Разработчик	Catdaddy Games

Рейтинг 6.3



После публикации в мартовском номере нашего журнала обзора Sid Meier's SimGolf некоторые читатели критиковали меня за слишком высокую (по их мнению) оценку и незаслуженные (опять же по их мнению) похвалы игре. Дескать, раз Сид Мейер приложил руку к игре, так ждать от главстратега объективности не приходится. Ну что же, я очень уважаю своего друга Сида (а он ведь самый большой друг всех Настоящих Стратегов), однако оцениваю его творения беспристрастно. Не верите? А вот давайте сравним его SimGolf с очень похожим Golf Resort Tycoon.



Тема игры та же самая – создание и развитие гольфклуба. Точно так же вам нужно распланировать территорию, разместить на ней лунки, вспомогательные сооружения, привлечь игроков, обеспечить их всем необходимым и достичь, в конце концов, финансового благополучия. Есть в игре и сильная фишка, отсутствующая в SimGolf, – возможность самолично протестировать любую лунку в режиме полного 3D (почти как в обычном симуляторе гольфа, которые время от времени появляются у нас на синих страницах).

Проектировать и создавать лунки столь же просто (а иногда и проще), чем в SimGolf, - щелкнул мышкой тут, щелкнул там и лунка готова. Не сложнее и размещение всяких нужных и не очень сооружений. Не трудно и выйти на самоокупаемость (для этого достаточно четырех-пяти лунок). Для любителей имеется необходимые статистические таблицы и графики. Наконец, когда все это надоест, можно взять клюшку в руки и самому погонять мячик по лункам. Вроде бы все есть, а игра, тем не менее, не увлекает.

Скорее всего, это происходит потому, что отсутствуют те самые сим-элементы, которыми хороша игра Мейера. Тут ведь все посетители совершенно безлики, просто какие-то букашки-таракашки. У них нет имен (просто игрок №1, игрок №2 и так далее), характеристики сводятся к довольству/недовольству, голоду, усталости и т.д. Правда, они как-то выражают свое отношение к происходящим событиям, но не столь эмоционально. Вот и получается, что без той "кукольной" составляющей, за которую некоторые ругали SimGolf, играть-то не интересно.

Владимир ВЕСЕЛОВ

RIM: Battle Planets

Жанр	RTS/TBS
Издатель	Fishtank Interactive/ "1С"
Разработчик	TriNodE Entertainment

Рейтинг 5.5



Примерно на восьмой минуте игры с ней, казалось бы, все было ясно - очередная кривоватая поделка на тему борьбы людей с космическими тараканами. В меру интересный сюжет, простенькая система повреждений и ремонта, незамысловатый интерфейс, откровенно убогая графика. Система боя пофазовая (это реальное время, но разбитое на фазы передвижение/назначение целей/бой, и в каждой фазе обе стороны действуют одновременно).. Короче говоря, явный клон, и даже совершенно не важно, чего он клон.

Закончив первую миссию и выйдя на балкон перекурить, я составил в уме примерный план обзора, изобилующий негативными существительными и прилагательными типа: "халтура", "бездарный", "отвратительный" и даже "откровенный маразм". Но прежде чем начать стучать по клавишам, решил я сделать несколько скриншотов, демонстрирующих эту "халтуру" и "маразм". Загрузил вторую миссию, потом третью, четвертую, пятую... Короче говоря, оказалось, что играть-то интересно. А почему? Разберемся.

Вы командир небольшого подразделения, высаженного в точке "X". Техники у вас немного, но и врагов не то что бы тучи. Продвигаясь в указанном направлении, вы встречаете неприятеля, вступаете в бой, несете потери. Однако этих потерь вполне можно избежать, если как следует использовать серые клеточки. Юниты в игре имеют простую, но эффективную систему повреждения/ремонта. Любая единица техники имеет щит, оружие и двигатель, причем у продвинутых юнитов их может быть по несколько штук. Все это изображается специальными иконками под лайфбаром выбранного юнита, причем изображается в том порядке, в котором выходит из строя. Для самой простой техники порядок тоже простой – щит, оружие, двигатель. У более сложной могут быть два щита, причем или друг за другом, или между ними стоит оружие. Улавливаете, в чем суть? По какому-то юниту нужно врезать два раза, прежде чем он перестанет стрелять, а по какому-то целых три. И это при том, что количество XP у них одинаковое.

Дальше - больше. У какого-то юнита может сначала выйти из строя двигатель, а потом пушка, а у какого-то наоборот. То есть один юнит прежде, чем погибнет, превращается в неподвижную огневую точку, а другой, лишившись оружия, может удрать в тыл.

Все это порождает широкий сектор тактических возможностей. Сколько хитрых приемов можно тут противопоставить тупой настойчивости AI.

Вадим Палонин

The Sims On Holiday



Жанр	Тамагочи
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis

add-on

Перед нами очередное дополнение к генератору случайных (но неизменно бразильских) сериалов, известному в мире, как Sims: Vacation. Вижу, собрались тут люди знающие предмет обсуждения (у остальных SV просто не пойдёт). Поэтому сразу перейдём к главному - ванная теперь со шторкой... Хм. Нет. Не то. Вот: Отпуск.

Теперь симы ездят в отпуск. Всё у них на высшем уровне - прислуга там, аттракционы под боком, сервисы всякие.

Как поехать отдыхать. Находите своему подопечному работу, живёте пару дней обычной жизнью, дожидаясь звонка телефона. Радостно жмёте "Yes" после задушевного телефонного разговора платите некоторую сумму за доставку к острову. Цель новой локации проста - выжать побольше зелёных из сима. В последнем, кстати, разработчики явно перегнули палку - платить деньги за игру в пляжный волейбол и кидание снежками ИМХО будет только сумасшедший. Кроме удовольствия, ваш сим будет получать абстрактные очки. Расходуются они на покупку всевозможных сувениров. В большинстве своём, они особо не нужны. Разве что дом украшают. Для этого даже новый вид предметов ввели - полки. Поставленная на полку статуэтка занимает как минимум в четыре раза меньше места, чем аналогичная безделушка, брошенная на стол. Авось, скоро и до антресолей дойдут, на которых симы будут самозабвенно устраивать склады барахла. Польза от бранзулеток все же есть. Некоторые повышают характеристики персонажа. Только вот купить их не удастся. Во время отпуска можно арендовать на несколько часов металлоискатель и пустить сима увлечённо расхаживать с данным механизмом в руках по округе. Периодически он будет что-нибудь находить. Впрочем, не факт, что находка окажется именно сувениром. Скорее всего, это будет всякий мусор или же монеты (от пяти до пятнадцати баксов). Ходят слухи, что артефакт можно выловить в пруду, но, пока, моему симу это не удавалось. И ничего кроме старой обуви да рыбы он не выуживал.

Вы слишком много играли в Sims, если...

1. Готовы поклясться, что прошли их.
2. Говорите неразборчиво, при этом отчаянно жестикулируя.
3. Научились переодеваться с гигантской скоростью, кружась на месте.
4. Во время жарки вами еды на электрической плите, последняя взрывается.
5. Возвращаясь с работы, обходите весь дом в поисках новых предметов мебели.
6. Не согласны работать менее чем за 100 баксов в день.
7. Вытаскивая из холодильника продукты, кладёте в него деньги.
8. После скандала с домашними, приводите какого-то психа, ряженого клоуном.
9. За неделю забываете о знакомых.

Энциклопедия Стратега

Хотя наш раздел официально называется "Strategy/Wargame", второй половине названия внимание уделяется значительно меньше, чем первой. Что поделаешь, воргеймов выходит не так уж и много. И какие-то они все похожие, поэтому как правило они попадают в бок мини. Ну что же, в качестве компенсации предлагаем вашему вниманию статью одного из наших главных воргеймеров. Наши постоянные читатели наверняка вспомнят, что она уже была напечатана в 1998 году. Однако с тех пор времени прошло достаточно много, наша аудитория значительно увеличилась, а достать старые номера Навигатора не так уж и просто.

Андрей Алаев

Слово о воргеймах

Through this fields of destruction,
Baptisms of fire,
I watched all your suffering
As the battles raged higher
And thow they did hurt me so bad,
In the fear and alarm
You did not desert me,
My brothers in arms.
Dire Straits. Brothers In Arms

1. Тяжкая доля воргеймера

Нас не любят. Нас не понимают. Мы забиты, заброшены, одиноки и унижаемы. Почитаемые нами игры получают до обидного малые рейтинги. Да чего там – на весь жанр давно уже плюхнут здоровенный штамп "скука".

Мы – это воргеймеры. Ни одному жанру не приходится столь тяжко, как воргеймам. Поклонников у любого другого – хоть отбавляй, причем как ветеранов, так и новичков. Компьютерные же wargames не могут похвастаться даже сколько–нибудь широким кругом правоверных адептов (начинал со "спектрума", затем казенная "двушка"...). Неопытный же пользователь почти наверняка не сядет играть даже в Panzer General II (хотя, собственно говоря, эта игра больше многих других рассчитана на "чайников").

Нас действительно почти никто не понимает. Даже если поклонник RPG станет объяснять про новый релиз человеку, ничего в ролевках не рубящему, последний все ж таки сможет что–то понять. 28 рас! 46 классов! 134 вида оружия и полтыщи монстров! Уже чисто количественные характеристики вызовут определенное уважение.

А как с воргеймом? Попробуйте радостно сообщить человеку, что в свежайшей игрушке есть и "Граф Цепеллин", и "Супер Ямато", а вот "Советского Союза" нет, обидно, и туполевских торпедных катеров нет, и ДВБ–102 тоже (похоже, правда, что судьбой этого самолета озабочен я один), а Пе–8 зато имеется... Послушает человек, "да и пойдет, ни слова не говоря, только оглядываясь на доброго, трезвого, да только – эх, беда–то какая! – тронутого умом благородного дона".

Дело в том, что мы, воргеймеры, люди малость особенные. Особенность наша состоит в том, что мы сдвинуты на истории, причем, в основном, на военной. Эдакие современные кадеты Биглеры (отдельные личности будут даже покруче персонажа романа Гашека). И нас не отпугнет никакое графическое убожество (хотя это я слишком оптимистичен – иногда отпугивает), никакая сложность интерфейса. Лишь бы разыграть реально происходившее сражение на экране своего монитора.

Историческая достоверность – основной фактор для воргеймера. Именно он определяет привлекательность игры. А дальше уже идет неистребимая в человеке жадность – всего побольше. Больше сражений, больше кампаний, больше what–if'ов (то есть ситуаций из серии "а что, если бы..."), больше разнообразной боевой техники. Но количество иной раз не спасает. Если реальные параметры, скажем, Ил–2, разительно отличаются от игровых (что случается почти постоянно) – это вызывает дикое раздражение. Или вот недавний пример – Civil War Generals II. Там вроде бы кампаний наделали – воз и маленькую тележку. А на деле – перетасовка одних и тех же битв.

Воргеймеров в нашей стране немного. А все оттого, что практически отсутствуют традиции настольных военных игр. На Западе же это – процветающая ветвь индустрии, а значит любой wargame на 100% найдет сбыт. Пусть не очень большой, но вполне достойный. Если же игра привлекательна и для "чайников", то она вообще становится вечным хитом, с которым напропалую сравнивают все последующие воргеймы. Причем иной раз и без особых оснований (такая судьба постигла Panzer General и частично Steel Panthers).

Наша же промышленность вообще не баловала нас военными играми даже для детей (на Западе, кстати, вполне взрослые дяди с не меньшим, а то и с большим энтузиазмом играют в настольные воргеймы). На протяжении моего застойно–перестроечного детства мы с товарищами активнейшим образом выискивали малейшую настольную игру на военную тему (да и хотя бы вообще на историческую). Надо ли говорить, что поиски практически никогда не увенчивались успехом? Из всей убогой продукции более–менее выделялся только "Полководец" на тему Наполеоновских войн, да и тот явно был пущен в печать абсолютно без бета–тестирования.

Единственный выход в такой ситуации для мающейся души – создать игру самому. По этому пути пошла и наша компания, и все остальные немногочисленные воргеймеры Союза. Объединяясь в маленькие закрытые группки, они по–своему перекраивали события всех войн истории. В ход шли реальные географические карты, чертежи кораблей, армии солдатиков... По достоверности домашние поделки намного опередили фабричную западную продукцию и даже многие современные компьютерные воргеймы.

2. А о чем, собственно, речь? (к вопросу о классификации)

Но, благослови Господь компьютеризацию всея Руси, пришел к нам ИБМ ПК. А с ним постепенно и живущие на всяких там НГМД, НЖМД, а потом и на КД–ПЗУ wargames. Однако некоторые люди (коих было, как ни жаль, подавляющее большинство) совершенно не


12 O'Clock High: Bombing the Reich. Интересно, хотя, увы, и очень скучно. И медленно


Age of Sail 2. Одна из немногих наших серьезных игр

встретили воргеймы с распростертыми объятьями. Мало того, что им было невдомек, чего тут интересного (мой младший брат до сих пор меня спрашивает: "Слушай, как ты можешь в это играть? Ведь все одно и то же!"), так нередко они вообще не понимали, что это за жанр. Итак.

Wargame есть игра, имитирующая боевые действия на стратегическом, оперативном или тактическом уровне. При этом игрок берет на себя командование войсками, представленными чаще всего в виде фишек с набором параметров. Каждая фишка – как минимум отделение пехоты или одна единица боевой техники, как максимум – обычно армия или корпус. В этих играх практически отсутствует сбор и распределение ресурсов. Если они и есть, то это только один ресурс, который собирается практически на автомате и расходуется только на постройку новых юнитов.

Классический воргейм предусматривает также походовость (обязательно!), гексагональное (в крайнем случае, клетчатое) поле (не столь важно) и точное соответствие историческим реалиям. То есть воссоздаваемое сражение либо действительно было, либо очень даже могло произойти (what–if). Разумеется, столкновение советских и американских частей под Прагой в 1945 было весьма вероятно (о, как агрессивен был старик Паттон!), в то время как присутствие десантного вертолетоносца "Тарава" в высадке в Нормандии годом ранее возможно разве что для смеха.

На классических воргеймах составила себе имя компания SSI. Ее пятизвездная генеральская серия сделала в жанре примерно то же, что и Diablo в RPG, – обратила в поклонников воргеймов множество "чайников". Другой их сериал, Steel Panthers от Гэри Григсби, намного круче, но оттого и пользуется в России много меньшей популярностью. В загоне и серия Wargame Constructive Set Норма Когера, занимающая по навороченности промежуточное положение: и "чайнику" понятно, и ветерану интересно. А между тем, ее третья часть Age of Rifles – безусловно лучшая имитация сухопутных сражений XIX века. Пресловутый talonsoft'овский Battleground может противопоставить разве что точность воспроизведения местности, а в остальном находится в явном проигрыше.

Классические воргеймы – уже совершенно сложившийся жанр. Новые идеи если и появляются, то в крайне небольшом количестве. Это дает повод обозревателям говорить о "еще одном середнячке". Господа, не судите так строго. Обращайте внимание на уже помянутую историческую достоверность. Вы же не станете упрекать квест за "неноваторский" интерфейс? Гораздо большее значение будет иметь сюжет. Ведь так?

Конечно, не одними классическими воргеймами жив человек. Особый подраздел составляют военно–морские игры. Они бывают и походовые, и гексовые (знаменитая (но не у нас) серия Carriers at War или 5th Fleet). Но чаще всего игровое поле вообще не разбито на какие–либо сектора. А сам игровой процесс протекает в реал... скажем так: не в походовом режиме.

Как же удается создавать "правильные" воргеймы без походовости? Штука заключается в том, что в морских воргеймах применено не "реальное время", а "время 1:1". А это, как показывает опыт, большая разница. При правильно выбранном масштабе даже какой–нибудь SR–71 с его M=3 будет ползти по экрану медленнее улитки, и можно тщательно обдумать процесс его сбивания и отдать все необходимые приказы. Да и, вообще, в любом бою при любом масштабе, время 1:1 всегда оставит минуту–другую на размышления.

Более того, ход времени нередко приходится даже убыстрять, причем во много раз. Скажем, в Harpoon – до получаса игрового времени на секунду (по эту сторону монитора). А в Great Naval Battles – всего в 4 раза. Этого обычно хватает. Если нет – предусмотрительные разработчики вставляют в игру спасительную паузу. В этом режиме можно вволю наотдавать приказов, а затем включить время обратно. Такая возможность есть и в Age of Sail, и в GNB, и в Gettysburg! (троекратное "ура!" Сиду Мейеру). Кстати, подобный режим был и в старых играх от Impressions (The Blue and the Grey, D–DAY: The Beginning of the End).

Итак, воргеймы бывают классическими и морскими. Третий тип – реалтаймовые wargames, которые получают в последнее время особенное распространение. Сюда относится и наше российское "Противостояние", и Close Combat, и даже Gettysburg!. Все эти игры, конечно, красивы и волшебны, но... Сердце старого воргеймера прочно занято походовыми баталиями.

Наконец, самая малочисленная группа – "неклассические" походовки. Сюда относятся, к примеру, Fantasy General или свежая Final Liberation. Из игр–ветеранов лидирует великий сериал Battle Isle от Blue Byte. Немецкие разработчики продемонстрировали всему миру, как нужно делать качественный, умный и сложный wargame для новичков. Их старания не прошли даром – серию поминают добрым словом до сих пор, а механика BI2 была взята на вооружение SSI. Так, к слову говоря, и родился Panzer General.

3. Особенно тяжелая судьба российского воргеймера

Нам действительно тяжелее, чем западным собратьям по мышке. Дело заключается в одном странном чувстве – национальной гордости. Как говорится, за державу обидно!

Во–первых, гнусные американцы и англичашки (и иже с ними, и чума на оба их дома) наглейшим образом игнорируют наше богатейшее военное прошлое. И это во времена, когда мир компьютерных полководцев уже перекормлен имитациями Войны Севера и Юга или Тихоокеанского ТВД во второй мировой. Понятно, что янки обожают делать из себя героев и спасителей мира, но все эти войны настолько не близки русскому сердцу, насколько только это возможно. Исключение составляют разве что любители истории ВМФ, которых противостояние японского и американского флотов действительно завораживает.

В то же самое время наша с вами военная история подвергается поруганию, попиранию и зажиманию. Где, спрашивается, отражение ратных подвигов Невского и Донского? Где Северная война? А баталии Суворова и Румянцева – Кагул, Рымник, Измаил? Слава Богу, хоть 1812 год попал в воргеймы, да и то только из–за того, что мы тогда мылили шею самому Наполеону. Дальше – полный провал. Крымской войне хотя бы уделена пара сценариев в Age of Rifles, но уже русско–турецкая 1877–78 годов точно никого не волнует. Кхм... Извините, увлекся. Но список этот можно продолжать и продолжать!

Вторая обида – недооценка нашей военной техники. В то время, как на сто-



Close Combat 5. К сожалению, игра на "норманнскую" тематику получилась похуже предшественницы



Combat Mission. Безусловный лидер тактических игр на сегодняшний день



Fighting Steel. Последняя морская военная игра от большого издателя

роне немцев и союзников позволено воевать практически всеми моделями самолетов и кораблей, вплоть до самых невообразимых what–if'ов, нашу технику ограничивают самыми массовыми образцами. Да и их параметры безбожно занижены!

До сих пор меня трясет в приступах безудержного гнева при воспоминании о "Катюшах" и Т–34 в Panzer General. Это же жуть какая–то! А вечная история с Ил–2! Его по–прежнему упорно причисляют к обыкновенным самолетам, ставя в категорию Soft Target. Конечно, никто уже не помнит, что это был наиболее мощно бронированный самолет второй мировой (не считая его развития, Ил–10; впрочем, брони на нем не добавили, вот только разве скорость и маневренность возросли) с самым низким процентом потерь!

И при всем этом ужасе российские разработчики совершенно не горят желанием идти на помощь российским же воргеймерам. Уже помянутое "Противостояние" реалтаймово, а посему не внушает большого доверия. Как не бредово это звучит, но походовая система более достоверно отражает реалии боя, чем real–time.



Final Liberation. Единственная игра по системе Warhammer 40K Epic



Gettysberg. Не самый исторически корректный, но, тем не менее, успешный экскурс Сида Мейера на территорию жанра wargames



Panzer General 3D. Трехмерность приходит и уходит, а суть осталась прежней

На "Бородино" уже высыпана увесистая горка камней, так что не будем забивать добавочные гвозди в гроб этой поделки. Нет, я не понимаю, неужели так трудно выйти на контакт с ветеранистыми воргеймерами (себя в виду не имею – при всем моем энтузиазме я, по сравнению с ними, не более чем "чайник"), которые занимаются этим уже лет по 20 с лишним?!

В общем, тяжко. Приходится играть в то же самое, во что чьей–то заокеанской душе угодно. А что делать? Опять солдатиков на полу расставлять?

4. В заключение

Сумбурная получилась статейка. Но что поделать – накопилось, наболело, накипело. Горько видеть пренебрежение жанром со всех сторон. И хотя военная история – достаточно узкий предмет, все же для общей эрудиции ознакомиться никому не помешает...

Да, и кстати. Самый лучший AI присутствует именно в походовых воргеймах. Похвастаться более проработанным искусственным интеллектом могут, по моему мнению, разве что шахматы. Все жалобы любителей RTS на тупых юнитов и безмозглого противника вызывают у воргеймера усмешку.

P.S. К российским разработчикам

Делайте воргеймы по нашей истории! Про первую мировую и Великую Отечественную, про татаро–монгольское иго и войну в Испании (не говорите мне про убогий испанский сценарий в PG II. Этот конфликт заслуживает много большего). Ставьте настоящие характеристики, не унижайте родную технику. И, по возможности, не идите на поводу у моды. Не надо нам вашего реалтайма! Гексиков нам бы, славненьких гексиков, и походовости такой, знаете ли, дискретной.

P.P.S. К российским воргеймерам

К российским воргеймерам: товарищи солдаты! Нам тяжело (я повторяюсь, или мне это только кажется?), но мы не сдаемся. Нас мало, но мы живем надеждой на подкрепления. Итак, штыки примкнуть, шашки наголо, по машинам – и полный вперед к новым победам в виртуальных битвах!

Что–то я сегодня пафосен. Излишне. Пойду–ка полетаю. Битва за Британию не ждет.

Послесловие – года эдак три спустя

Забавно так вот иногда перечитать свои старые измышления, посмеяться над самим собой, над дешевой патетикой, над жалобно льющимися крокодильими слезами. Нет, не подумайте, меньше воргеймы я любить не стал, хотя все же поигрываю в них реже и отношусь спокойнее, объективнее.

В принципе, нет смысла отказываться ни от одного из слов, сказанных в статье трехлетней давности. Единственно, что действительно стоит немного проапгрейдить информацию.

По большому счету, многое осталось неизменным. Panzer General превратился из игры плоской в трехмерную, обогатился концепцией "лидеров", но сути своей не изменил и так и остался идеальным "воргеймом-лайтс". Никотина минимум, как раз для начинающих или тех, кто бросает. А талонсофтовский campaign и вовсе не баловал изменениями сколь-нибудь заметной кардинальности, и, хотя и в смысле историзма и системы он рассчитан если и не на хардкорщиков, то как минимум на опытных игроков, так и не смог занять в сердцах воргеймеров место Steel Panthers. Слухи о разработке четвертой части сериала продолжают полнить землю, и, если это наконец случится, можно будет решительно и навсегда забыть campaign как страшный сон. Сериал Close Combat, отличившись чрезмерно масштабной The Russian Front, сделал было мощный рывок в Battle of the Bulge (режим оперативного планирования безмерно обогатил игру), но уже следующая, нормандская, серия не только не предоставила ничего нового, но и стала явно хуже.

Однако были и оригинальные релизы, были и игры, скажем прямо, судьбоносные. Их и хотелось бы отметить.

Во-первых, вышла Fighting Steel от SSI, далеко не идеальная, но, тем не менее, этапная военно-морская игра. Интересна она главным образом тем, что впервые отточенные годами на Great Naval Battles и иных морских воргеймах идеи были воплощены на современном техническом уровне, с удобным и понятным даже неофиту интерфейсом. Разумеется, изрядная доля упрощений не позволяет считать Fighting Steel шедевром, но, тем не менее, свое достойное место она занимает по праву.

К сожалению, пока эта ветка морских wargames временно усохла, хотя и второе направление – игры, посвященные современности, – тоже не в наилучшем состоянии. Имитации сражений эпохи парусников и иной древности – штука редкая, и, хотя в поджанр их выделить нельзя, выход Age of Sail 2 даже при имеющемся там балансе плюсов и минусов можно считать событием. Вообще говоря, жаль, что долгое время витавшие слухи о разработке Age of Ironclads и Age of Oars так и остались слухами. Если первая из названных игр преследует и не самую интересную тему (к тому же броненосцы-додредноуты вроде бы можно смоделировать и в модифицированном Fighting Steel), то вот сражения весельных флотов "от Саламина до Лепанто" на PC имитировались только в каменном веке, и отыграть их было бы любопытственно.

Это что касается происходившего на море, а в небесах дело было еще интереснее. Надо сказать, что, если не считать совсем уж древних релизов восьмидесятых годов, тема воздушных воргеймов практически не обыгрывалась на PC,

и только Big Time Software со своими тактическими походовыми имитациями делала хоть что-то в этом направлении (даже не "хоть что-то", а великолепные игры!). И тут Григсби шлепает одну за другой свои Battle of Britain и Bombing the Reich. Обе были не лишены недостатков, обе отличал крайне малый динамизм и крайне крупные количества съедаемого времени, но, тем не менее, они вернули жанр стратегической авиационной игры к жизни. Кстати, несмотря на успех CM, жаль, что Big Time заморозила развитие своей "воздушной" линии, хотя, возможно, тут всему виной переход Avalon Hill под крылышко Hasbro и переключение их с игр разного калибра на ширпотреб; как следствие, лицензия на настольный вариант Achtung – Spitfire! могла быть утеряна. Черт бы с ней, с причиной – обидно, что не выйдет поиграть в Whispering Death, посвященной противостоянию на тихоокеанском ТВД, или в проект, посвященный Восточному фронту, который бы наверняка рано или поздно был реализован.

Что касается же традиционного, неспециализированного воргейма, хотелось бы отметить целых три явления.

Первым был, несомненно, выход The Operational Art of War Норма Когера. Страсть к "конструкторам" - играм со встроенным мощным редактором и широчайшими возможностями для моделирования – снова принесла ему удачу, ведь теперь в играх оперативно-стратегического масштаба никогда не будет ощущаться недостатка. О да, TOAW не идеальна, многие концепции спорны, многие решительно порывают с настольным прошлым. Тем не менее, это воистину эпохальный релиз.

Следующим номером нашей программы выступает лучшая военная игра прошлого года по версии "Навигатора" - Combat Mission. Такого индустрия еще не знала, ни разу до сих пор тактическая военная игра не была столь близка к реальности, столь четко не имитировала настоящее поле боя. Фактически, единственной претензией к ней может быть традиционная американская любовь к своим танкам, параметры которых привычно завышены, но это уже настолько обыденно, что лично я воспринимаю это не как ляпсус, а как проявление своеобразного взгляда янки на историю. В конце концов, грешно обижаться на больных.

В остальном же CM, со всеми своими концепциями, с реализацией трехмерного ландшафта, позволяющего действительно реально просчитывать line of sight, со случившимся, наконец, сдружением походового и реалтаймового режимов, с отличной графикой, доселе в военных играх невиданной... Безупречна. Хочется верить, что с нее начнется целая новая ветвь военных игр, тактических, главным козырем которых является, как ни странно, физическая модель. Это ново, интересно и не может не радовать, жаль только, что из подобных игр пока ожидается только CM2.

И, наконец, третий факт, который хотелось бы отметить, целая, я бы сказал, тенденция – это появление практически потока суперхардкорных воргеймов. Игры для маньяков, для тех, кто, в первую очередь, фанат военной истории (а то и профессиональный историк), и лишь во вторую - игрок. Графически они, как правило, примитивны, интерфейс обычно громоздок и неудачен, зато реализм и сложность системы, позволяющая весьма достоверно моделировать сражения, на высоте. Что характерно, основная масса таких игр сделана примерно в масштабе TOAW и в ее же временном промежутке, что говорит о неудовлетворенности многих воргеймеров творением Когера (как ни странно).

В общем, обведя взглядом поля битв за прошедшие годы, можно увидеть, что практически в каждом поджанре у воргеймов дела идут неплохо. Часть окончательно сориентировалась на максимально узкий сегмент рынка и даже не претендует на серьезную известность или популярность в широких массах. Другой части, наоборот, неожиданно удается привлечь внимание и критиков, и потребителей, главным образом, я имею в виду тактические игры, и не менее главным образом – CM. И только в одном секторе у нас плохо – стратегические воргеймы, судя по всему, прекратили течение свое. Увы, но ничего действительно серьезного после Avalon Hill'ского Third Reich я не припоминаю (не считать же достойной игрой Axis & Allies, в конце концов!).

Справедливости ради надо сказать, что таких имитаций никогда и не было много, а жаль. Ведь за счет сближения с традиционными стратегиями они получаются куда более понятными и приятными для обычного игрока, не слишком интересующегося тонкостями военного дела и историческими деталями. Но тут уж ничего не попишешь – чертовски трудно создать сбалансированный воргейм такого масштаба, даже при всех упрощениях и приведениях к общему знаменателю.

В итоге? Воргеймы живы, куда живее, скажем, давно деградировавших адвентюр (чья судьба не может меня не волновать). Они разнообразны, среди них всегда найдутся игры и для неофита, и для хардкорного игрока; более того, они не закоснели в некоей устоявшейся десятилетия назад форме и развиваются, ищут новые пути. И это есть хорошо.

НИМ



Achtung: Spitfire. К сожалению, эта серия походовых воздушных игр временно закрыта


Steel Panthers 2. Место этой игры в сердцах воргеймеров не смогла занять даже Combat Mission



The Operational Art of War. Последнее творение Когера и лидер на рыке воргеймов в оперативном и стратегическом масштабе

TOCA Race Driver

Скрываемый потенциал



Леонтий Тютелев

Издатель	Codemasters http://www.codemasters.com
Разработчик	Codemasters http://www.codemasters.com
Жанр	Автосимулятор
Дата выхода	22 июня 2002 года
Сайт игры	http://www.codemasters.com/tocaracedriver/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1356.html
Смотри на диске	скриншоты, демо-версия

TOCA Race Driver обещает стать потрясающей игрой. О ней мы уже писали, но для тех, кто по каким-то причинам пропустил ценную информацию, напомню, что проект будет представлять собой довольно-таки редкое (а если говорить прямо – беспрецедентное) по масштабам произведение. Основанное на одном-единственном движке, это творение будет интересно всем без исключения игрокам, которые по совместительству являются поклонниками автоспорта. Ведь авторы осуществляют поистине невыполнимую задачу – они делают суперпроект, который охватит тринадцать (!!!) разнообразнейших гоночных серий со всего мира!

Перед тем, как перейти к впечатлениям от демо-версии, продолжу короткое напоминающее повествование. Помимо невообразимого количества первенств, вторым не менее значимым нововведением разрабатываемой в данный момент времени игры станет хитро вплетенная в игровой процесс сюжетная линия. Авторы поместят нас в шкуру молодого пилота Райана Маккейна и вежливо попросят начать карьеру гонщика с самых "низов" и постараться впоследствии добраться до короны одного из чемпионатов. Сюжет будет преследовать игрока везде, постоянно повышая его мотивацию и создавая непредвиденные игровые ситуации. В общем, о монотонном симуляторном "go to the next Grand Prix" можно смело забыть. И это неплохо.

В остальном – обещания стандартные. Это широкий выбор транспортных средств – нам гарантируют более сорока настоящих гоночных автомобилей. Невероятно детальная физика поведения машин на трассе (на этот пункт мы обязательно обратим внимание при разборе полной версии, когда сможем протестировать разнообразнейшие автомобили) и подробнейший просчет повреждений авто. Неплохой довесок - тридцать восемь реальных трасс.

Теперь позвольте считать прелюдию законченной – переходим к первому ощупыванию потенциального блокбастера. Итак, демо-версия.

Больше вопросов

Возможности предоставлены бедные – хватает на то, чтобы составить лишь общее представление о проекте и одновременно не лишиться огромной части вопросов, которые демка не только не уничтожает, но и порождает.

Вопрос первый коснется графики игры. Тут есть, о чем призадуматься. Не будем откладывать факты в долгий ящик – проект тормозит. Причем весьма сильно. Вот вам наглядный пример. На компе с 1000-м процессором, при четырехстах мегабайтах оперативной (DDR) памяти и с GeForse 2 Titanium игра более-менее прилично шла лишь на разрешении 640Х480 при графической детализации, близкой к минимальной. Какое огорчение! И, честное слово, нельзя сказать, что графика выглядит откровением. Все очень красиво и детализированно. Это факт. Текстуры поражают высочайшим разрешением, а автомобили предельно проработанными моделями кузовов. Однако упасть в обморок при виде TOCA Racer Driver невозможно. Обморок, конечно же, образное выражение. Но тем не менее. Предположим, вся беда в плохой оптимизации движка. Дай Бог, чтобы так оно и было. К слову, на машине с похожей конфигурацией и установленной GeForse3 проект работал ненамного быстрее.

Идем дальше, чтобы оценить модель поведения автомобиля. Режим – Quick Race с пятью оппонентами. Автомобиль – кольцевая Toyota Supra. Контроллер – не самый лучший для автоси-

А это - на сладкое. Особо удачливым пилотам!





За такую шикарную детализацию надо платить. Апгрейдом. Если, конечно, "Мастера кода" не поколдуют над оптимизацией своего детища



Между прочим...

- Презентация игры прошла 25 и 26 мая на выставке спорткаров в Бирмингеме, Англия.
- Вот лишь неполный список автомобилей, которые будут в финальном варианте игры: Alfa Romeo 147, Subaru Impreza WRX, Chevrolet Corvette Z06, Saab 9.5 Aero, TVR Tuscan Challenge, Koenig C62, Mini Cooper S, Mitsubishi Lancer Evo VI GSR, AC Cobra Mk4 CRS, Dodge Viper GTS-R, Nissan Skyline GT-R R34, TVR Cerbera Speed 12, Alfa Romeo GTV, Lotus Elise, Djdge Charger. Ну чем не Gran Turismo?
- TOCA Race Driver будет первой игрой, симулирующей немецкое первенство DTM. Удивительно, что разработчики раньше не обращали внимания на эту столь популярную ныне серию. Впрочем, оправдание этому есть. Лишь пару лет назад DTM была буквально возрождена из небытия.

мулятора – клавиатура. И что мы видим? Управление простое! Оно сильно напомнило мне вторую часть Colin McRae Rally. Судите сами, заднеприводная кольцевая машина легко ложится в занос, очень предсказуемо реагирует на ручной тормоз и вообще сразу же позволяет чувствовать себя абсолютно в своей тарелке. Уверен, что если бы удалось опробовать игру сразу на геймпаде, результат трехкруговой гонки очень быстро оказался бы победным. Но предупреждение разработчиков не дает повода загрустить, ведь с их слов демо-версия – это лишь 60 процентов от качества реального игрового процесса. Поэтому, я уверен, физика поведения машин была соответствующим образом кастрирована. Так, чтобы конкуренты расслабились, да игроки попроще в финальную версию захотели поиграть.

А вот алгоритм повреждений, господа, это что-то. Такой проработки однозначно нигде раньше не было! Ломается абсолютно все, причем, с такой же легко-



стью, как это происходит в жизни. А, быть может, даже легче. Чиркнули боковиной машины об отбойник – получайте мятые крылья и оторванные бамперы. "Догнали" соперника в быстром повороте – лишайтесь светотехники, замка на капоте и, возможно, лобового стекла. Важно то, что очень быстро ухудшается управляемость машины: два, максимум – три, более-менее серьезных столкновения – и о победе в Гран При вы можете уже не мечтать. Тут бы до боксов доковылять. В общем, итог по этому пункту будет многообещающим. Повреждения авто в TOCA Race Driver, практически стопроцентно, будут лучшими в жанре.



Ну, а напоследок о звуке и оппонентах. Разработчики, при перечислении наиболее интересных "фич" своего нового творения, заостряют наше внимание на искусственных соперниках, которые будут вести себя, словно настоящие профи, устраивая настоящую бамперную борьбу (как в любом настоящем кузовном первенстве, кстати). То есть жесткий контакт только приветствуется. Чем это обернулось в демке? Положительного, скажем прямо, маловато.

При приближении игрока соперник перестает скрывать свои гнусные намерения и пытается откровенно хамить в стиле молодого М. Шумахера – "захлопывает калитку", "бьет в кость". Причем, делает это зачастую без видимых оснований. Между тем обгонять компьютерных молодцев можно вполне беспроблемно на позднем торможении. Плохо, но снова придется списать на то, что перед нами только демка. К релизу, глядишь, все наладится. Звук хороший. Однако его пока мало – будем ждать выхода игрушки.

В общем, вопросов много. Но уже сейчас можно сказать одно – игра будет классная, ибо даже в демо-версии, на единственной трассе, при не самых умных оппонентах, вести машину было очень интересно. Игра динамична. Потенциал (и большой) чувствуется. Остается дождаться конца июня и в полной мере насладиться этим проектом. Кто знает, быть может, удовольствия мы действительно получим в четыре раза больше, чем обычно...

Трассы создаются в максимально точном соответствии с реальностью...





...Автомобили, кстати, тоже... Виден серьезный подход.



Райан Маккейн в своем офисе – именно отсюда начнутся приключения игрока в полной версии игры



Немецкие морды выдают нам корни этого первенства – DTM



Jane's Attack Squadron

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Из жизни зомби

Издатель	Xicat http://www.xicat.com/
Разработчик	Mad Doc Software http://www.maddocsoftware.com/
Жанр	Авиасимулятор
Требуется	Pentium II 400, 128 Mb RAM, 3D (16 MB)
Рекомендуется	Pentium II 600, 256 Mb RAM, 3D (16 MB)
Сайт игры	http://www.xicat.com/games/JanesAttackSquadron.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2043.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■■
Звук и музыка	■■■■
Реализм	■■■
Ценность для жанра	■■

Рейтинг 4.3

Время освоения: несколько часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Не будем хвататься за чужие лавры – название этого материала придумал не я. Оно было подсказано мне Webrunner'ом. И в самом деле: EA эту игру закопала, Xicat – откопала и оживила. Чем тебе не зомби?

Приняв эту аналогию, я начал вспоминать все, что знаю о зомби. Вспомнилось немного. Зеленые, противные, ходят, ковыляя (в силу последствий трупного окоченения). Также не стоит рассчитывать на интеллектуальную беседу с зомби.

Одним словом, в голову лезла всякая ерунда.

А теперь, собственно, о том, что из себя представляет собой Jane's Attack Squadron. Это можно описать одной фразой: дальнейшее развитие Jane's WWII Fighters. В данном случае слово "развитие" означает улучшенную графику и наличие "летабельных" бомбардировщиков.

WWIIF, что бы про них не говорили, были очень даже неплохой игрой (если не сказать больше). Для своего времени, для 1998 года то есть. Продолжать разработку этой темы – мысль вполне здравая.

Но случилось так, что в то время, когда JAS лежал в могиле, зеленел, плесневел и совершал прочие нехорошие вещи, вышел "Ил-2. Штурмовик".

Эффект был что надо. На фоне "Ил-2" JAS выглядит – назовем вещи своими именами – коллекцией всяких недостатков, недоработок, позавчерашних штампов и явных признаков моральной устарелости. Трудно поверить, что когда-то такое считалось неплохим результатом.

С чего начнем? Пожалуй, с летной модели.

Ковыляя

Собственно, и в WWIIF летная модель была "облегченной". Даже по тогдашним стандартам. В JAS не изменилось почти ничего.

Вроде бы – согласно руководству – там можно свалиться в штопор. Это проявляется в том, что при выходе на углы атаки, близкие к критическим, самолеты начинают вести себя несколько неадекватно. Некоторые начинают "закручиваться" по крену, причем каждый раз в одном и том же направлении (примерно как в WarBirds). Другие, напротив, перестают отвечать на движения элеронов. И есть один самолет, который ведет себя идеально почти всегда – это "Спитфайр IX". Его возможности поразительны; он с легкостью может справиться с группой Me-262. Лично мне трудно представить FFA в режиме multiplayer, где хоть кто-нибудь не летает на "Спитфайре".

Отдельная история – это сам выход на упомянутые углы атаки. Честно говоря, я не всегда понимал, чем в разных условиях обусловлен срыв потока. Вроде бы и идешь на приличной скорости, и вираж у тебя довольно плавный, и машина легкая – нет, stall!

Кстати сказать, в опциях можно регулировать упомянутую устойчивость. Вкупе со всем остальным это производит несколько странное впечатление: кажется, что разработчики не слишком интересовались реальными аэродинамическими характеристиками самолетов и предложили нашему брату настроить их под себя, чтобы никаких претензий не было. Лично я говорю о "центральном" режиме, не "аркадном" и не "утяжеленном".

Если не считать вот этого момента, то водить самолеты в JAS довольно просто. На всех режимах. Посадка – это несложно. Даже если не считать того момента, что из миссии можно выйти когда угодно и она вполне будет засчитана (впрочем, и в "Ил-2" было так же, да и не только в нем).

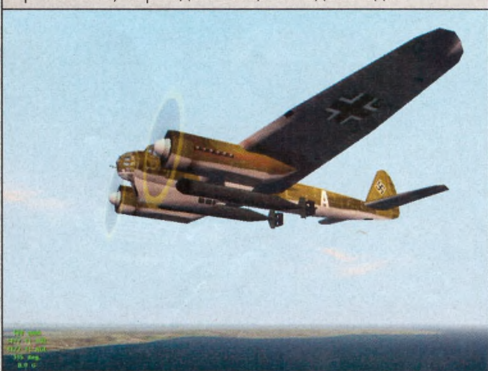
Теряя конечности

Лучшая тема в разговоре о JAS – это модель повреждений. Лучшая просто потому, что говорить об этом весело. Смешных моментов тут действительно много – начиная с перечня "фич" на сайте Xicat, где эта самая модель расхваливается особо и кончая воплями немецких летчиков, которые раздаются как раз в тот момент, когда их сбитые самолеты ударяются о землю (типа, ушиблись).

Тут, конечно, нельзя не вспомнить тот факт, что три с половиной года назад игру WWIIF хвалили в числе всего прочего, и за модель повреждений. И - опять-таки - не таким уж и сильным изменениям все это подверглось. Просто, как уже говорилось, прошло время, вышел "Ил-2", ну, вы поняли.

Здесь характерные черточки будут такими. Самолеты легко и просто летают, потеряв полкрыла. Впрочем, когда я в порядке эксперимента отстрелил полкрыла B-17, воспользовавшись одним из его собственных пулеметов, он все же начал переворачиваться. Дабы довести дело до конца, я отстрелил ему половинку другого крыла, после бомбардировщик уже без дураков начал падать, а на виде снаружи было отчетливо заметно, что помимо этого он лишился обоих стабилизаторов и у него горели все четыре движка.

Подобный же эксперимент был поставлен и с Ju-88; в данном случае стрельба велась по килю. В ходе первого эксперимента оторвался весь хвост целиком – разломился фюзеляж. Во второй


Правильно, торпедоносец. Он здесь один


А это его цель. С маркой



Городская застройка. Хоть что-то...


Кабина В-17. Очень даже ничего


А это сам В-17. Полигонов явно не хватает, угловат

раз все же удалось оторвать именно киль, после чего самолет вошел в неуправляемое пике, даже не реагируя на рукоять джойстика, полностью выбранную "на себя".

Впрочем, это относится скорее к графике. До нее мы обязательно доберемся, но не раньше, чем покончим с еще одной интересной темой.

Zombie Lord

Игра называется, я напомню, Attack Squadron – значит, особый акцент разработчики намеревались сделать именно на штурмовиках и бомбардировщиках. Кроме того, бомбардировщики – это довольно редкие гости в наших краях; а потому их надо рассматривать отдельно.

Тут в дело вступает еще один представитель "тяжелой артиллерии". Как вы уже, наверное, поняли, я говорю о B-17 II The Mighty Eighth. После этого все тяжелые бомбардировщики JAS начинают смотреться несколько пародийно. Понятно, что в первую очередь это относится к B-17.

Нет, неплохие моменты, конечно, есть. В первую очередь это относится к прорисовке внутренностей тяжелых самолетов. Разработчики Wayward Design особо не заморачивались по части изображения B-17, который изнутри был бы полностью трехмерен. А вот товарищи из Mad Doc не поленились. В результате, в JAS бортовой стрелок может повернуть голову, оторвав свой взгляд от пулеметного прицела и осмотреть фюзеляж самолета изнутри. Ну и приборная доска в виртуальной кабине того же B-17 изображена куда лучше. Впрочем, это опять же относится скорее к графике.

А во всем остальном – увы. Особенно пошло после The Mighty Eighth смотрится бомбовый прицел, известный нам просто как "Норден". Разработчики даже нарисовали те самые движущиеся контакты, которые должны замкнуться, после чего механический компьютер сам сбросит бомбы, ибо человек просто не может выполнить это сам с такой же точностью по времени (бомбим километров этак с семи, тут все должно быть точно). В JAS же перекрестие вовсе не запирается на цели, его надо удерживать вручную, а когда подойдет нужный момент, то затрещит неприятный звуковой сигнал и загорится лампа рядом с надписью "BOMBS AWAY". Тут надо быстро на кнопку джойстика нажать.

Все цели в JAS помечаются особыми марками; выбранная демонстрируется в мини-окне. Одним словом, все, как в WWIIF. Ну, там-то еще ладно, вести воздушный бой, глядя на мир через дисплей – сложно; в жизни все было проще. Но вот идентификация наземной цели, особенно, когда речь идет о рабочем месте бомбардира тяжелой машины – это действительно серьезная задача. И вот тут такие марки начинают сильно напоминать узаконенное читерство.

Графика, как и было сказано

Слегка поразмыслив, я не стал называть эту главу в честь чего-нибудь некрофильского. Заметно, что люди старались. По крайней мере, местами заметно.

Неплохие виртуальные кабины. Хуже, конечно, чем в "Ил-2", но вообще сильного отвращения не вызывают. Сквозные дыры в фюзеляжах (раньше такие появлялись только в крыльях, а здесь при определенном раскладе можно заглянуть вовнутрь B-24, находясь снаружи. Неплохо.

К сожалению, это единственное, что можно похвалить. Все остальное в лучшем случае вторично. В худшем – сильно уступает стандартам. Мы, разумеется, говорим о тех стандартах, которые успел переопределить наш любимый "Ил-2" – а он много что сумел сделать по этой части.

Земля с высоты смотрится вроде бы ничего, но по сравнению с "Ил-2" – куда хуже. Вода – никакого сравнения с "Ил-2". Облака – даже не смешите меня. Пламя, дымные шлейфы, инверсионные следы – так себе.

Изыди

Итак, сплошная вторичность и отсталость, не говоря уже о таких моментах, которые всегда считались неприличными. (Там, например, можно врезаться на "Мустанге" в дом, после чего отрикошетить от крыши и продолжить полет – ну, правда, двигатель загорится, или еще что-нибудь приключится нехорошее, того же плана).

Что тут скажешь? Sic transit gloria mundi. Жила Jane's, жила – да и кончилась. А ведь было время, когда почти все симы от этой фирмы получали всевозможные чойсы, аварды и так далее, и так далее.

Ну что ж. Как говорится, все там будем. Кстати, о покойниках.

Между прочим...

- Из западных авиасимов я могу назвать, пожалуй, только один, который создавал бы иллюзию плотной городской застройки. Разумеется, это MSFS2002. Российские разработчики выдали две таких игры – "Фланкер 2.0" и "Ил-2". Нечто подобное есть и в JAS – видно, что каждый город состоит из многих домов. Но в то же время ясно понимаешь, что это далеко не то, что успели нам продемонстрировать соотечественники. В первую очередь, те из них, которые делали "Ил-2". Полмиллиона домов Берлина в JAS явно не покажут. И не только потому, что Берлин там, в общем-то, отсутствует.

- При стрельбе в JAS вы всегда видите одну-две трассы, не больше. Это относится ко всем истребителям, неважно, сколько у них стволов. Неплохо сделана стрельба по поверхности воды – строй фонтанчиков производит впечатление. Но если вы попробуете вот таким же образом обстрелять корабль, то увидите, что трассы проходят насквозь и эти самые фонтанчики встают за противоположным бортом цели.

Вадим Спицын

На злобу дня

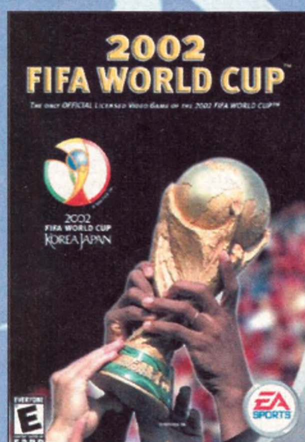
Издатель	EA Sports www.easports.com
Разработчик	EA Sports www.easports.com
Жанр	Футбольный симулятор
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium II 500, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	uk.worldcup.europe.ea.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2382.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: до 6 часов
Сложность: высокая
Знание английского: необязательно

Никто, в принципе, и не сомневался, что к началу мирового первенства EA Sports одарят нас очередной серией своего футбольного детища. Вопрос заключался лишь в том, насколько новую игру удастся создать канадским девелоперам и не станет ли она только коммерческим довеском к уже существующей FIFA 2002.



EA Sports не впервой выпускать игры, заточенные под какое-либо определенное спортивное мероприятие. Собственно, с этого и началась славная история всей серии FIFA Soccer, взявшей свой отсчет с FIFA International Soccer, посвященной Кубку Мира 94-го года, проводившегося, если кто-то еще помнит, на территории Соединенных Штатов Америки.



Шли годы, спортсмены из EA упорно штамповали такого рода игры к каждому очередному "красному дню календаря", создавая их по принципу: прошлогодний продукт плюс актуальность и тотальный косметический ремонт. Результат получался разным, к примеру, World Cup 98, стал классикой жанра, а вот EURO 2000 оказалась непонятой и, как следствие, непризнанной.

Такова предыстория FIFA World Cup 2002, игры, которую мы ждали не столь сильно, как предшествующую ей FIFA 2002, и уж, конечно же, не как настоящий чемпионат мира по футболу.

Полгода

Именно столько времени прошло с момента выхода в свет FIFA 2002, и это, согласитесь, недостаточный срок для создания абсолютно новой игры высокого качества. Поэтому не стоило ожидать от EA Sports каких-то откровений, чего-то совершенно нового, ранее не виданного. А учитывая опыт предыдущих игр, приуроченных к мировым и европейским первенствам, нам изначально следовало приготовиться к выходу все той же FIFA 2002, только слегка подретушированной и отполированной. В общем, доведенной до ума.

По сути, все именно так и получилось. FIFA World Cup 2002 полностью оправдала оставшийся неизменным индекс "2002", сумев при этом сделать качественный шаг вперед в том, что умные люди называют антуражем. А геймплей... Ну и Бог с ним, ибо переучиваться игре в футбол уже второй раз в течение шести месяцев - это, вы уж меня простите, слишком.



О кубке

EA Sports не были бы самими собой, не подойди они к созданию игры по мотивам столь важного турнира серьезно и основательно, купив лицензию и став единственной и неповторимой официальной игрой японо-корейского Кубка Мира 2002. Следствием этой сделки стало наличие в новом футболе всех атрибутов главного события футбольного четырехлетия: от всевозможной символики, до, собственно, команд и стадионов.

К слову, о спортивных аренах. Их в игре ровно столько, сколько будет задействовано на турнире, причем каждая из них является точной копией своего реального прототипа. Прогресс, по сравнению с пятью стадионами в прошлогодней FIFA 2002, очевиден. Посему скажем разработчикам огромное спасибо за уникальную возможность пройти вслед за сборной России маршрут Кобе – Йокогама – Фукурой и далее вверх по турнирной лестнице.

Что же касается присутствующих в игре команд, то их число не ограничивается тридцатью двумя финалистами мирового первенства. К нашим услугам ряд национальных сборных, не попав-

Предматчевое лазерное шоу







ших на Кубок Мира, а также несколько фэнтезийных команд, сформированных по принципу All Stars, которые становятся доступными после нашего успешного выступления в режиме World Cup.

К сожалению, в проект не включен отборочный раунд, так что весь турнирный путь состоит максимум из семи матчей, после чего нам придется либо повышать уровень сложности, либо, достигнув вершины мастерства, нагло пытаться завоевать кубок Тунисом или же Саудовской Аравией, да простят меня уважаемые поклонники футбола этих держав.

Раз уж мы затронули тему уровней сложности, то немаловажным будет отметить такую, незначительную на первый взгляд, вещь, как расширение диапазона шкалы умения играть в футбол и появление в ней сверхлегкого уровня Beginner. Все дело в том, что играть в World Cup 2002 намного сложнее, нежели чем в упомянутой выше FIFA 2002, и взять мировой кубок нахрапом здесь вряд ли удастся. Именно поэтому для начала стоит потренироваться на "бегиннере", тем более что, согласно какой-то непонятной традиции, EA Sports вновь отказались от создания режима тренировки.



Фичи, изюм и прочие пряности

Так что же представляет собой наш новый футбол? Ну, во-первых, он стал на несколько порядков красивее и... вкуснее, что ли. Детальная проработка лиц футболистов, вкупе с новой технологией конструкции черепа, сделала их удивительно похожими на самих же себя. Причем на этот раз, в отличие от все той же FIFA 2002, разработчики не стали гнаться за фотореалистичностью, а просто сделали что-то вроде милейших шаржей, подчеркивающих основные черты физиономий, в результате чего игроки стали еще более узнаваемыми. Да, что я рассказываю – просто взгляните на скрины и сами все поймете.

Далее, возвращаясь к стадионам, нельзя не отметить оформление трибун. Болельщиков противоборствующих команд разработчики наконец-то рассадили по разным секторам, тем самым существенно снизив опасность возникновения всевозможных инцидентов... А если серьезно, то благодаря этому нововведению отныне на трибунах можно различить своих болельщиков и забивать голы для тех, кому твое творчество адресовано. А уж в ответ виртуальные фанаты не останутся в долгу и после взятия ворот устроят самый настоящий фейерверк из фотовспышек и, пардон, туалетной бумаги, которую они так любят выбрасывать на окружающую поле беговую дорожку. Выглядит все это невероятно эффектно, а посему желание забивать и видеть повторение этого "безобразия" становится все сильнее и сильнее.

Так что, можно с уверенностью говорить о том, что дяди и тети из EA Sports весьма продуктивно поработали над внешним оформлением своего нового продукта кучей незначительных, но радующих глаз фич. Таких, как лазерное шоу перед началом матча и эффектный огненный шлейф за мячом после удара по воротам или же новые эффектные движения игроков и замечательные по своему ракурсу и динамике замедленные повторы самых ярких моментов футбольного действа.

В общем, в плане графики World Cup 2002 заслуживает самых добрых и теплых слов, на которые может сподобиться душа и тело капризных поклонников виртуального футбола, избалованных неизменно высоким качеством творений EA Sports.

Футбол мирового класса



Молодая и незлая

После революционного геймплея FIFA 2002 разработчики не стали в очередной раз менять наше представление о футболе в виртуальном его проявлении, а просто взяли прошлогодний движок и лишь слегка его подработали в сторону более грамотной игры со стороны AI. Отныне, дорогие мои, компьютер не будет допускать детских ошибок, вроде неточных поперечных пасов, отрезающих полкоманды и дающих нам воз-

Между прочим...

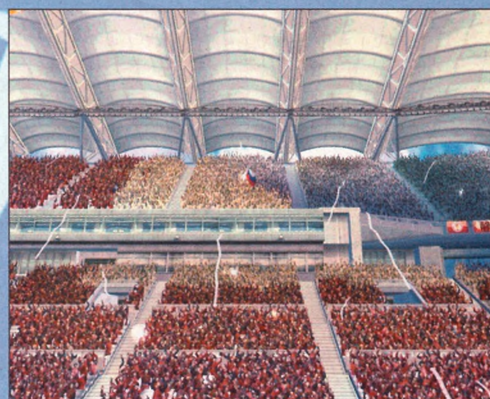


FIFA World Cup 2002 является единственной игрой, имеющей лицензию на использование атрибутики Кубка Мира 2002.

Составы команд немного не совпадают с реальностью по причине того, что игра создавалась задолго до подачи официальных заявок на Кубок Мира.

В игре как класс отсутствует Creation Centre, позволяющий редактировать параметры команд и игроков.

Отсутствующий режим тренировки присутствует в версии игры для Playstation.



Туалетная бумага от беснующихся фанатов


Наши забили. Кажись, Мостовой

можность беспрепятственного выхода один на один со своим голкипером. Не будет и глупейших ударов из пределов вратарской по воробьям. Теперь все наши ошибки будут беспощадно наказаны, и игра на высших уровнях сложности покажется вам самым настоящим футболом мирового класса, выигрывает в котором достойнейший.

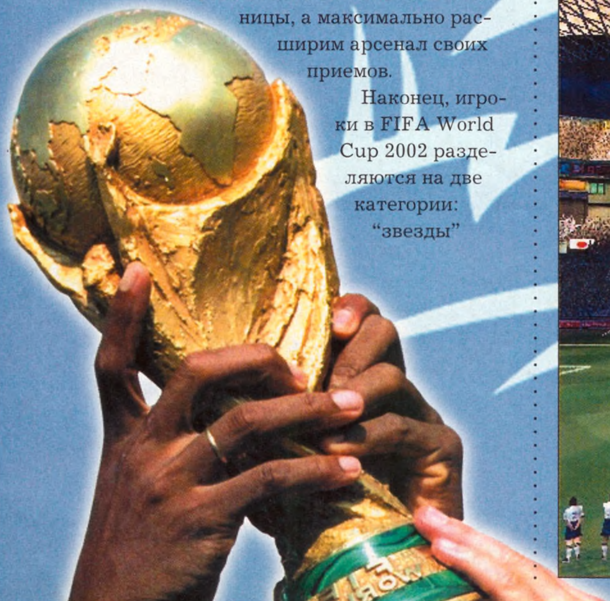


Помимо "прокачки" AI, разработчики добавили в игру ряд интересных мелких нововведений, еще более приближающих виртуальный футбол к футболу реальному.

Так, при пробитии штрафных у нас, наконец, появилась возможность управлять стенкой. Игроки в ней могут двигаться и даже подпрыгивать за летящим мячом. Эта функция стала особенно полезной в игре против команд, имеющих в своем составе мастеров стандартных положений, против которых один вратарь практически бессилен.

Появилось много новых ударов с лета, так что теперь мы не будем делать одни и те же опостылевшие ножницы, а максимально расширим арсенал своих приемов.

Наконец, игроки в FIFA World Cup 2002 разделяются на две категории: "звезды"





и простые смертные. И если первые из них могут давать хитроумные пасы и прицельно бить по воротам (над ними при получении мяча загорается звездочка), то вторые ничем сверхъестественным похвастать не в силах и играют, как самые обычные люди... Ну, быть может, чуть лучше. К слову, в российской сборной звезда одна – Владимир Бесчастных, которого EA'шники почему-то назвали Владом. Что ж, наверное, им из Канады виднее...

Подводя же итог вышесказанному, можно сделать вывод о том, что в плане геймплея перед нами слегка лишь подретушированная, но все та же не такая старая, но неизменно добрая FIFA 2002 и никуда от этого факта не денешься.

Лаская наши уши

В плане звукового сопровождения игры и речи комментаторов EA Sports как были, так и остались лучшими и непревзойденными. И если дыхание трибун особых изменений не претерпело, то комментаторская работа стала намного более качественной благодаря небольшому числу команд и игроков. Так, теперь во время матча Джон Мотсон может пуститься в подробное описание персоналии того или иного футболиста. Дескать, перед вами Егор Титов, и играет он в московском "Спартаке", и является он одним из лучших футболистов Российской Федерации и т.д. и т.п. Что ни говори, а столь подробное освещение матча создает неплохой эффект телерепортажа с реального Кубка Мира, что, согласитесь, весьма и весьма немаловажно.

А вот ярко выраженных саундтрэков в игре нет. Безусловно, в менюшках без музыкального сопровождения не обошлось, только вот, в отличие от недавних опусов Gorillaz и Moby, на этот раз нам всучили анонимные оркестровые марши. Бравурные и торжественные, но очень быстро надоедающие.

Кубок у EA Sports

Умение EA Sports делать качественные игры уже давно ни у кого не вызывает сомнения. Вот и на этот раз с конвейера канадских девелоперов сошел более чем качественный, а главное, своевременный и актуальный, продукт. Конечно, World Cup 2002 нельзя назвать идеальным виртуальным футболом, однако верное направление развития сериала FIFA Soccer не вызывает никаких сомнений.

Игра хороша, и в нее, безусловно, стоит играть, хотя бы ради того, чтобы параллельно с нашей реальной футбольной сборной побороться за высшую награду мирового футбола. Пусть и виртуальную.





Hooters: Road Trip

Вождь Быстрая Нога

Гонки, тачки, буфера

Издатель	UbiSoft http://www.ubi.com
Разработчик	Hoplite Reseach, LLC http://www.hoplite-research.com
Жанр	Аркадные гонки
Требуется	P3-500, 512 RAM
Рекомендуется	P3-800, 512 RAM
Сайт игры	http://www.hoplite-research.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game2427.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■■
Графика ■■■■
Звук и музыка ■■■■■
Дизайн ■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■

Рейтинг 4.5

Время освоения: от 10 до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не нужно

Честно говоря, в последнее время даже и не знаешь от кого можно ожидать поистине отстойную игру. Простой пример: не так давно всеми уважаемая компания Infogrames выпустила ужасный шутер под названием Carnivores: Cityscape, по которому каток плачет. А с виду такая серьезная компания...

Не менее уважаемая UbiSoft решила не отставать от конкурента и выкинула на рынок не менее ужасную аркадную гонку, имя которой Hooters: Road Trip. Ранее ваш покорный слуга вполне справедливо считал, что самые плохие автосимуляторы выпускает краснознаменная компания ValuSoft, но после общения с Hooters: Road Trip это мнение изменилось.

Redneck Rampage



Уже само слово Hooters навевает кое-какие подозрения. Дело в том, что так называется международная сеть дешевых закусочных. Самое интересное, что клиентов в Hooters обслуживают молодые официантки с большими бюстами, причем одеты они чаще всего в бикини (зацени, пельмень, буфера!). Клиентура подбирается соответствующая: любители пива "Будвайзер", байкеры, местные фермеры и, разумеется, автогонщики. Слово Hooters стало нарицательным для девиц подобной "конфигурации".

А подозрения возникли отнюдь неслучайно, ибо зачастую девицами типа hooters разработчики пытаются заткнуть дырки в геймплее. Так оно и оказалось, достаточно хотя бы одним глазом взглянуть на графику Hooters: Road Trip. Создается такое впечатление, что разработчики создали игру году эдак в 1998, и лишь сейчас нашли издателя, даже Ambulance Driver, который не блещет графическими изысками, выглядит намного красивее. Конечно, не следует забывать о том, что Hooters: Road Trip является многоплатформенной игрой (помимо PC, она вышла в версии для Sony PlayStation), но даже на консолях графические стандарты намного выше.

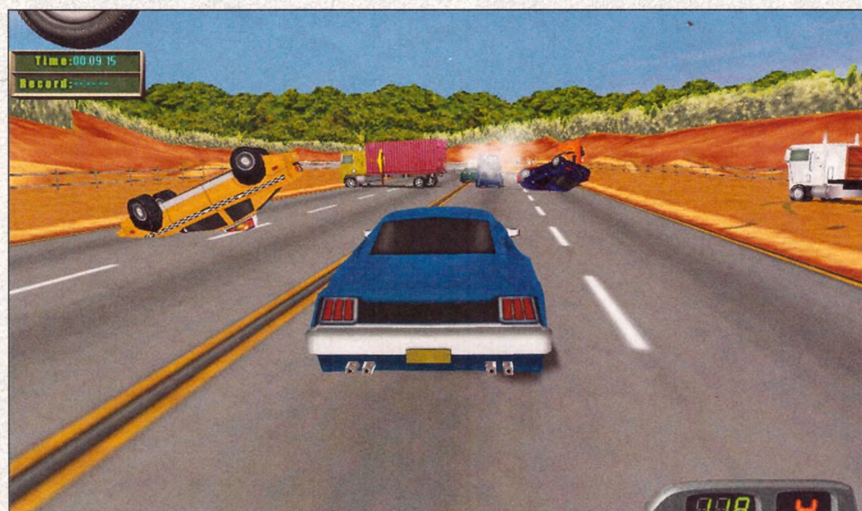


Сетевого режима в Hooters: Road Trip не предусмотрено, зато чемпионатов аж восемь штук, каждый из которых состоит из нескольких этапов. Трасс в игре всего семь, причем представляют они собой маршруты между крупными городами США. Поначалу игроку необходимо совершить лишь два заезда, зато последний чемпионат состоит из семи этапов, по ходу которого предстоит проехать практически через всю территорию США. И даже тут разработчики подложили свинью: на самом деле трассы круговые. Сей факт скрыт от посторонних глаз, но нас-то не проведешь: достаточно, к примеру, на первом этапе заехать в закрытый щитами проход перед самым финишем, и трассу можно проходить по второму кругу. Лепота...

За метр до катка

Игру частично спасают лишь две вещи. Первой соломинкой выступает достаточно динамичная физическая модель: все машины ощутимо заносит, причем этот самый занос можно контролировать. Правда, после Hooters: Road Trip у игрока может создастся впечатление, что самые быстрые из управляемых машин делаются в звездно-полосатой стране. Больше всего от Hoplite Reseach досталось местному аналогу Lamborghini, она получилась совершенно неуправляемой. Любопытно то, что некоторые моменты в поведении машин соответствуют скорее не аркадной гонке, а автосимулятору, особенно я проникся, когда тутошний Porsche во время прохождения поворота при резком нажатии газа крутануло вокруг собственной оси. Не ожидал, если честно. Кроме того, характеристики большинства машин получились сбалансированы, то есть увеличение мощности двигателя прямо пропорционально потере управляемости. В игре есть даже визуальная модель повреждения, проблема в том, что степень помятости нисколько не влияет на характеристики.

Основным же спасательным кругом являются те самые hooters. Игра буквально напичкана фотографиями hooters в бикини. Собственно лишь желание в очередной менюшке или видеоролике увидеть новую фотографию блондинки/мулатки/негритянки в бикини побуждает интерес среднестатистического американского тинэйджера к этой по большому счету никчемной поделке.



Между прочим

1). Ваш покорный слуга решил поискать в известном поисковом сервере Yahoo ссылки на слово Hooters. Каково же было мое удивление, когда выяснилось, что три четверти из этих самых ссылок вели на сайты достаточно интересного направления.

2). Установив находящийся на нашем диске проигрыватель BinkPlayer, вы сможете увидеть основные достоинства игры. Ищите эти самые достоинства в папке Hooters/anim.

NEW WORLD ORDER



New World Order – Игра, которая бросает вызов Counter – Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» – группа элитных наемников терроризма – поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб – команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.





Внимание! Клубы.
С 1 по 31 мая действует специальное предложение на приобретение лицензии на данную игру.

REVOLT GAMES development company



P3i PROJECT THREE INTERACTIVE



Русс бит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

Локализовано компанией «Revolt Games»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10 универсам
«Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок « Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

Тольятти
. Революционная 52 «А»
ргт место 304
фаУ
. Октября д.56
Челябинск
. Цилинга д.64
Южно-Сахалинск
. Емельянова д.34А
кутЯск
. Ярославского д.20

The Italian Job

Reckless Driver

Чистая работа

Издатель	SCI http://www.sci.co.uk/games
Разработчик	PixeLogic http://www.pixelogic.co.uk
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium II 300 64Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 600 128Mb RAM
Сайт игры	http://www.sci.co.uk/games/the_italian_job
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2587.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

"Пришла беда, откуда не ждали!" – вопил раненый солдат в славной, патриотически настроенной советской сказке про Мальчиша-Кибальчиша, который был зверски предан и буквально отдан на растерзание белым людям неким ужасно мерзким сластеной Мальчишом-Плохишом. Это я к тому, что старые сказки новое поколение не знает. Сегодня нам с вами, уважаемые, впору ходить по улицам и орать лозунги прямо противоположного содержания. Например: "Пришла радость, откуда не ждали!" Звучит немного криво, однако суть отражает весьма точно.

"А в чем же дело?" – спросите вы, не поняв заморочек моего вступительного к статье слова. "Все просто", – лихо отвечу вам я. Отчаявшись получить на ПК-просторах продолжение обросшего мхом легенд "Драйвера", мы по счастливой случайности были вознаграждены его клоном. Да, новости об игре The Italian Job писались и читались. Однако итоговый результат превзошел все самые оптимистичные ожидания. Игрушка получилась, что надо. Даже несмотря на то, что ведет свою родословную с практически почившей в бозе приставки Sony PlayStation.



Поклонникам кинематографа

Молодое поколение, наверняка, не только не читало поучительную книгу про Мальчиша-Кибальчиша, но и плохо разбирается в классике мирового кино. А зря. Ведь были фильмы в наше время! Ну, а если серьезно, то сегодня заострить ваше внимание хотелось бы на киноленте 1969 года под названием... Правильно, The Italian Job.

Кино – довольно забавная гангстерская комедия, свидетельствующая о похождениях английского "пахана" в Италии и не только, где он сумел, путем исполнения весьма коварного плана, увести из-под носа у итальянской мафии и полиции аж четыре "лимона зелени". Деньги не то, что по тем, по нашим временам довольно нескромные. Надо также отметить, что данная кинолента была очень высоко оценена всеми без исключения поклонниками кинематографа. Представьте себе, фильм по сей день считается культовым, и даже сегодня действуют клубы (не клуб, а именно клубы!) поклонников ленты. И уж тем более удивительным выглядит то, что иногда наиболее озабоченные фанаты "Кражи по-итальянски" устраивают ралли на автомобилях Mini Cooper S, которые сыграли в этом кино одну из главных ролей. Ну, и еще один факт. Фильм уже успел обзавестись римейком американского производства, а теперь вот пришла очередь компьютерной реализации, которую мы с вами имеем честь в данный момент времени лицезреть. Давайте-ка, начнем игру!

Встретили по одежке

Посмотрите, кто числится в издателях проекта. Ба, знакомые все лица, это ж те ребята из SCI, которые в свое время состряпали для нас серию "Кармагеддонов". Однако годы берут свое – товарищи явно утихомирились, и работавшие под патронажем нарушителей компьютерного спокойствия (если помните, "Кармагеддон" был запрещен для распространения в ряде стран) разработчики из PixeLogic не стали бросать вызов общественности, выбрав для себя потенциальный коммерческий успех проекта. В общем, насилие тут можно вершить только над бездушными автомобилями, а устраивать облаву на роботизированных мутантов-пешеходов (к ним нельзя даже применить любимое слово педестрианы) не имеет смысла. Подобно серии Midtown Madness, The Italian Job спешит порадовать нас прыгучими неубиваемыми людьми. Плохо.

Сюжет кинофильма, естественно, находит применение и в игре. Весь геймплей – это линейная череда миссий, где авторы, помимо копирования идей ки-



Это лишь немногое из того, на что способны юркие Mini в городской автомобильной толчее...



ноленты, дали разгуляться своему воображению. Только завершив очередную миссию, вы получаете доступ к следующей. Помнится, в старине "Драйвере" у нас всегда была возможность развивать сюжет альтернативными ходами. Впрочем, объективности ради, замечу, что "Драйвер" и "Кража по-итальянски" - игры разного ранга. Причем у свежевышедшего проекта ранг однозначно пониже.

Каждому новому заданию предшествует коротенький видеоролик, раскрывающий суть миссии, а затем идет весьма милая скриптовая сценка, призванная сыграть роль прелюдии к наступающему действу, а заодно и сделать игру более атмосферной. Тут необходимо заметить, что этот прием работает безукоризненно. В плане оформления произведение воспринимается как вещь вполне законченная. За кадром играет неприхотливая "старинная" мелодия, камера выбирает наиболее интересные и эффектные ракурсы, телодвижения компьютерных актеров, в целом хоть и не супер, но смотрятся вполне натурально и естественно. Ну, а дополняют все это две вещи. Первая – профессионально озвученные диалоги, а второе – умело переданный с помощью графической составляющей дух того времени. В общем, выглядит проект положительно. А вот как там будет с игровым процессом?

Эффектно – значит эффективно

При более детальном рассмотрении игры стоит обратить внимание в первую очередь на проработку локаций. Их тут всего три штуки. Это два города – Лондон, где начинается действие, и Турин, где оно достигает своей кульминации. Развязка наступает в Альпах. Оценить стоит города. Вот лично мне показалось, что все в норме. Локации мало чем уступают оным как в Midtown Madness, так и в Driver. Возможно, они чуть-чуть поменьше. Но во время игры это заметить сложно. Да и пройдя все задания в том же Лондоне, вы вряд ли выучите город наизусть – для этого необходимо куда больше времени. Улицы живут своей жизнью – водители автомобилей соблюдают правила дорожного движения, пешеходы перемещаются по тротуарам. Немного раздражает поведение и тех, и других. К примеру, водители не прочь устроить завал на абсолютно ровном месте, а также никак не могут взять в голову, что от несущейся по встречной полосе машины необходимо все-таки уворачиваться, а не переть себе вперед по прямой, как ни в чем не бывало. Впрочем, все эти недочеты отходят на второй план, в тот момент, когда вы выполняете очередное задание. Игровой процесс весьма динамичен, и это позволяет с легкостью закрывать глаза на все недостатки The Italian Job.

Миссии в игре коротки, но очень насыщены. Дорога каждая секунда и иногда лишнее столкновение может стать решающим в выполнении задания. Большинство миссий многоэтапны, выполняя одно задание, вы тут же получаете следующее, затем – еще одно, а потом вас могут попросить вернуться на базу. Отрадно, что даже в течение исполнения одного задания вам могут продемонстрировать несколько скриптовых сценок. Еще раз повторюсь – это очень хорошо работает на атмосферу игры.

Основное в рассматриваемом произведении – драйверский кайф. Я просто уверен в том, что любой, кто был неравнодушен к таким играм, как Driver, Colin McRae Rally или последний NFS, сможет в полной мере оценить старания разработчиков в части отладки физической модели игры. Несмотря на проаркадную ориентацию проекта, управление в нем сложно назвать однообразным и неинтересным. На машинах в The Italian Job вы сумеете ездить не только эффектно, но и эффективно. А самое важное, что применение этих способов вождения практически всегда совпадает. То есть использование ручника, установка машины боком, эффектные полицейские развороты и прочие фокусы для публики тут действительно работают, позволяя нам грамотно разрезать дорожный трафик, в красивом стиле оставляя позади полицейских и мафиози.

Очень приятно, что все транспортные средства в игре ведут себя строго индивидуально. Причем различия легко обнаружить не только в поведении легковых и крупных машин (например, автобуса), но и только в классе легковушек. Нам дадут поуправлять мощными спорткупе конца шестидесятых – начала семидесятых прошлого столетия, автобусом, джипом, фургоном. Но особенный кайф вы получите от знакомства с тем самым легендарным Mini Cooper S. Это великолепный автомобиль вообще, а в игре он просто не имеет себе равных. Резво разгоняется, позволяет проходить все виражи, как в агрессивной раллийной манере, так и в строгой "шоссейно-кольцевой" манере. А какая маневренность! На каком еще автомобиле вы смогли бы уйти от преследователей по залам супермаркета?

И еще пару слов о дизайне миссий. Задания, несмотря на скоротечность, иногда бывают очень сложными. Никогда не забуду, сколько я предпринял попыток для того, чтобы доставить начиненный взрывчаткой автобус через пол-Лондона целым и невредимым. И как великолепно смотрелся со стороны отчаянно шустрящий по рядам и разворачивающийся с ручником bus! И таких находок в игре множество. А как классно дополняют удачно законченную миссию заставки, выполненные на движке игры. Когда пройдете миссию с пышными девицами легкого поведения и посмотрите, как они будут делать ручкой своему клиенту, уверен, смеха не сдержите.



Вслед за умышленной блокировкой задних колес следует боковое скольжение, которое в этой игре просто и очень приятно контролировать рулем и газом



Как и любая аркада, The Italian Job содержит в себе секретные маршруты, которые позволяют сэкономить время. Правда, для того, чтобы умело воспользоваться некоторыми из них, нужны быстрые пальцы, хорошая реакция и холодная голова

Рудименты

Вы еще не забыли, что проект параллельно появился в формате PlayStation? Игра очень скоро заставит вас это вспомнить, бесстыдно продемонстрировав при первом удобном случае россыпи пикселей. И если модели машин выполнены просто безукоризненно, сверкают лаковыми боками, щеголяют прозрачными стеклами и красивыми колесными колпаками, то окружающий мир вызывает куда меньше восхищения. Сначала кажется, что все нормально, а потом, если присмотреться... В общем, детализация текстур объектов третьего плана хромает на обе ноги, разнообразие также практически отсутствует, а их разрешение... Нет, об этом даже говорить не хочется. Но вот в динамике все выглядит нормально.

А вообще игра получилась очень даже хорошая. Очевидных проколов тут нет. Геймплей затягивает, играть интересно. А когда наступает пресыщение, свое веское слово скажет его величество сюжет – любопытно же, чем все закончится и что придумает шайка преступных англичан к следующей миссии. В общем, рекомендую.

Есть музыка из разряда easy listening, а The Italian Job – игра класса easy playing. Легко играется, хорошо.



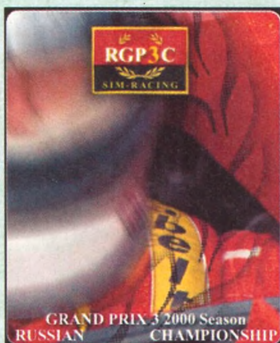
Леонтий Тютелев

Russian Grand Prix 3 Championship:
Неизвестные асы первой Формулы

Мы продолжаем серию публикаций про онлайновые спортивные организации. И если все предыдущие статьи были посвящены именно спортивным состязаниям, то сегодня разговор пойдет о виртуальном автоспорте, так называемом сим-рейсинге.

Люди, которые организовывают подобные ассоциации, вольны избрать любую игру, читай, любую доступную гоночную серию или лигу. Поэтому не удивительно, что выбор устроителей Russian Grand Prix 3 Championship (http://www.rgp3c.f-1.ru) пал на королеву автоспорта – Формулу 1, и ее лучшую компьютерную реализацию в лице творения Джеффа Краммонда и Microprose – Grand Prix 3.

Надо сказать, что виртуальное формулистическое движение, по крайней мере, в нашей стране – событие относительно молодое и находящееся в стадии развития и формирования. Рассматриваемый сегодня проект существует лишь несколько месяцев, однако то, как он устроен и организован, а также те темпы, которыми чемпионат развивается, позволяют смотреть в будущее, как конкретного первенства, так и всего виртуального автоспорта, с изрядной долей оптимизма. Людям, устроившим RGP3C, интересно заниматься своим делом. Они выполняют большущий объем работы на голом энтузиазме. Впрочем, весь спорт когда-то очень давно начинался именно с энтузиастов. Поэтому мы с вами можем наблюдать на примере онлайновых лиг и первенств процесс зарождения принципиально новой формы спортивных состязаний. Но достаточно общих слов – перейдем к рассказу о Russian Grand Prix 3 Championship.



Сквозь тернии – к...

Новое первенство в том виде, в котором оно существует сегодня, зародилось не с нуля и не на пустом месте. В рунете и раньше проводились гоночные соревнования, и люди, взявшиеся за организацию RGP3C, уже имели опыт проведения подобных мероприятий, а также хорошую школу виртуального вождения. Со слов участников проекта, толчком к созданию нового первенства, грамотно организованного и масштабного, послужило скомканное завершение чемпионата GP3ORC3 осенью 2001, когда даже не были подсчитаны очки и не проведено итоговое распределение мест. Наступило межсезонье, которое продлилось до зимы 2002 года. Тогда-то и зародилась идея проведения чемпионата совершенно иного уровня. Витавшую в воздухе идею озвучил Александр Акименков, нынешний президент чемпионата, и работа закипела. Очень быстро на свет появился сайт, и был выработан новый регламент, который впоследствии тщательным образом откорректировали, перед окончательным утверждением. Ключевым отличием нового первенства от прошедших стало то, что участники решили скопировать текущий сезон Формулы-1 – этапы проходят согласно календарю Ф1-2002. Подобный подход был весьма интересен и необычен, так как предыдущие первенства никогда не охватывали всех Гран При официального сезона, а фокусировались максимум на 6-8 трассах. В стремлении быть похожими на реальную Формулу, организаторы проекта даже ввели в Регламент специальное положение, по которому очередной Гран При должен копировать настоящие погодные условия. Это ли не шанс почувствовать себе еще ближе к королевским гонкам?

В общем, первенство стартовало и начало быстро набирать обороты, чему не в последнюю очередь способствовала (и способствует) открытая политика руководства. Вы можете присоединиться к чемпионату когда вам угодно и сразу вступить в борьбу за корону (если вам позволят ваши умения и таланты). В данный момент официально зарегистрированных пилотов насчитывается больше ста человек. А ведь с начала чемпионата прошло, как уже говорилось, совсем немного времени.

Незнакомого с виртуальными гонками человека наверняка заинтересует процесс распределения команд и пилотов между столь впечатляющим числом желающих (справедливости ради, надо отметить, что в одном Гран При принимает участие порядка 30 человек, но, тем не менее, цифра это немалая). Никакого распределения нет – проблема решена гораздо проще. Вы можете сразу создать себе команду и назвать, как вам угодно, можете податься на свободную вакансию в какую-нибудь конюшню, а можете выступать в качестве свободного пилота, отстаивая только свою честь. Хозяин, как говорится, барин.

Формула соревнований

Коннект на российских телефонных линиях еще не скоро подтянется к мировым стандартам – это раз. Номер два – как можно определить лучшего среди такого большого количества пилотов? Неужели чемпионат проводится в клубах? Если вам интересны ответы на эти вопросы, то непременно читайте нижеследующие строки.

Возможно, после того, как я опишу регламент соревнований, вас постигнет разочарование. Дескать, и это первенство – где игрок соревнуется лишь с компьютерными оппонентами, ни разу не встретившись в очной борьбе с конкурентами? В любом случае, не спешите с выводами...



Итак, действительно, бороться приходится только со временем и искусственным интеллектом. Однако соревновательный эффект велик. Ведь для того, чтобы стать лучшим, необходимо не только научиться обходить компьютерных оппонентов – требуется стать настоящим пилотом-асом.

Прежде чем переходить непосредственно к заездам, вкратце поведаю о программах, которые Регламент предписывает использовать всем участникам. Первый номер, естественно, диск с игрой, пропатченный до Season 2002. Вторая утилита позволяет запускать программу без CD – это Decrypted GP3-2000.exe. Далее следует GpxPatch, который записывает всю информацию об игроке: настройки, перезагрузки, загруженность ЦП, время, показанное на круге. Впоследствии данная информация отсылается на сайт чемпионата, где подвергается проверке на соответствие стандартам. HOFxLap заведует тем, что открывает созданный предыдущей утилитой лог для "всеобщего обозрения". GP3-2000ED редактирует статистическую часть игры: имена пилотов, команд, раскраску болидов и множество иных параметров. Carset Creator – другой редактор, заведующий так называемыми "карсетами" - ТТХ болидов. В чемпионате принят единственный "карсет", который устанавливает на свой компьютер каждый участник. Он называется "официальный карсет чемпионата RGP3C".

Теперь вернемся к игре. Каждый этап сезона, как и в жизни, состоит из двух основных составляющих – квалификации и гонки, проводятся которые в разные дни. В день квалификации игрок заходит в опцию Practice Any Circuit, где, выставив необходимые погодные установки, пытается в течение определенного времени показать лучший круг – hot lap. После этого он отправляет запись на сайт, где она проверяется, как уже говорилось, на соответствие. Если все настройки и параметры правильные, результат фиксируется. Когда все участники заканчивают квалификацию, выстраивается стартовая решетка, которая обнародуется на сайте.

Гран При. Узнав свое место на старте, в день гонки игрок выбирает режим Quick Race, устанавливая свой болид на положенное место. После этого следует заезд против компьютерных оппонентов длиной в 25 процентов (показатель колеблется в небольших пределах) от реального. Интересно, что вы можете установить любой уровень сложности – Регламент тут лоялен... и только потому, что каждый уровень содержит свои подводные камни. Например, на простейшем – пилоту придется решать проблему круговых, а на сложном – сдерживать атаки агрессивного соперника. Еще один нюанс по настройкам заезда – в игре отключается опция Possible Failures, потому как на практике доказано, что эта функция работает случайным образом и никак не зависит от стиля езды конкретного пилота. После того, как гонка завершается, игрок отправляет результат на сайт, где по точно такой же системе определяется победитель Гран При. Система начисления очков копирует реальную формулистическую. Ведется также зачет Кубка конструкторов.

Такова (в самых общих чертах) схема проведения чемпионата.

Между прочим...

- Со слов старожилов первенства, девяносто процентов виртуальных формулистических чемпионатов имеют в своей основе GP3. Из других использующихся или использовавшихся симуляторов – только F1 2001 от EA Sports и Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 от Ubi Soft.
- За несоответствия лог-файла установкам чемпионата игроки караются временнЫми штрафами либо дисквалификацией.
- В соответствии с установленным игровым котроллером, игрок попадает в определенный класс: digital либо analog. Кстати, большинство пилотов пользуются клавиатурой. И, несмотря на то, что целесообразность покупки хорошей рулевой установки сомнений не вызывает, "трактористы" очень часто берут верх. Кстати, если вам интересен небольшой анализ противостояния "клав" и рулей – читайте редакторское слово.
- Контингент участников чемпионата интернационален. Есть люди из Прибалтики, Молдовы и стран СНГ. Помимо этого – несколько российских городов, имеющих свое "представительство" в Russian Grand Prix 3 Championship.
- У RGP3C есть конкурент – Russian United Grand Prix Championship. Это более старая ассоциация, которая существует уже не один год. За всей интересующей вас информацией вы можете сходить по ссылке http://www.sim-racing.ru
- На Западе сим-рейсинг развит очень сильно. Существует множество как любительских, так и профессиональных чемпионатов в разных странах. Мы постараемся рассказать о наиболее интересных в ближайших номерах.

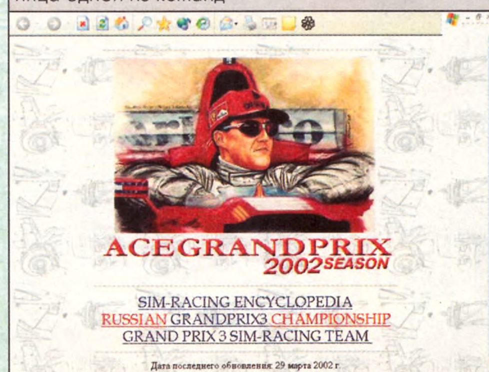
Об интересности

Хотелось бы вернуться к вопросу об интересности такого подхода. Следует признать, что это, конечно же, уменьшает сходство виртуального первенства с реальностью – игроки просто показывают лучшее время, умело пользуясь настройками и используя особенности трасс, без контакта с себе подобными. Нет выверенных обгонов, удержания позиции, тактических изысков с остановками в боксах... Все это так, но кто сказал, что это неинтересно?

Пообщавшись с участниками первенства и ветеранами сим-рейсинг движения, я очень быстро проникся идеей такого подхода к проведению соревнования. Судите сами, несмотря на отсутствие на трассе живых людей, они в любом случае присутствуют незримо, рядом. Вы смотрите результаты и обнаруживаете, что кто-то опередил вас, значит, кто-то сильнее. Кто-то подобрал более удачную настройку или же был просто агрессивнее в поворотах.



По адресу http://www.acegrandprix.f-1.ru/ вы найдете массу полезной информации о сим-рейсинге. По совместительству – это домашняя страница одной из команд



Все процессы внутри первенства обсуждаются и комментируются на форумах, идет очень жесткая борьба, и никто не хочет уступать свою позицию. Это очень хорошая мотивация. К слову, лучшие участники первенства проводят еженедельные многочасовые тесты, анализируют настройки болида и на зубок знают тактику прохождения любого поворота на любой трассе. Это настоящие асы, которые оттачивали свое мастерство месяцами и годами и продолжают делать это сейчас. Конкуренция очень высока, есть свои лидеры и аутсайдеры, свои середнячки и перспективные гонщики. Свои тенденции, наконец. И все это уже очень сильно напоминает настоящее первенство, а в рамках виртуальной жизни им и является.

Перспективы развития

Любую вещь можно при желании улучшить. И теперешняя формула чемпионата скоро подвергнется существенной модификации. Речь идет о внедрении системы проведения гонок в реальном времени – time limit. Несмотря на простоту этого решения, динамика и непредсказуемость игрового процесса гарантированно подпрыгнут до заоблачных высот. И это вовсе не пустые слова.

Time Limit предполагает установление временного ограничения, как для проведения квалификации, так и для Гран При. Участник этапа заходит на сайт и получает персональный код. С этого момента включается обратный отсчет времени, по истечении которого необходимо выслать результат для проверки. Не успели – дисквалификация. И если пока можно перезагружаться в целях достижения подходящего времени n-ное число раз, то с внедрением ограничения такая возможность испарится, и придется выкладываться сразу и до конца. Забыл упомянуть: сохраняться и загружать “сохраненки” в течение гонки Регламентом запрещено.



Команды - Microsoft Internet Explorer

Файл Правка Вид Избранное Сервис Справка

Назад Поиск Избранное Медиа

Адрес: http://www.rgp3c.f-1.ru/champteam.phtml Переход Ссылки

Список зарегистрированных команд

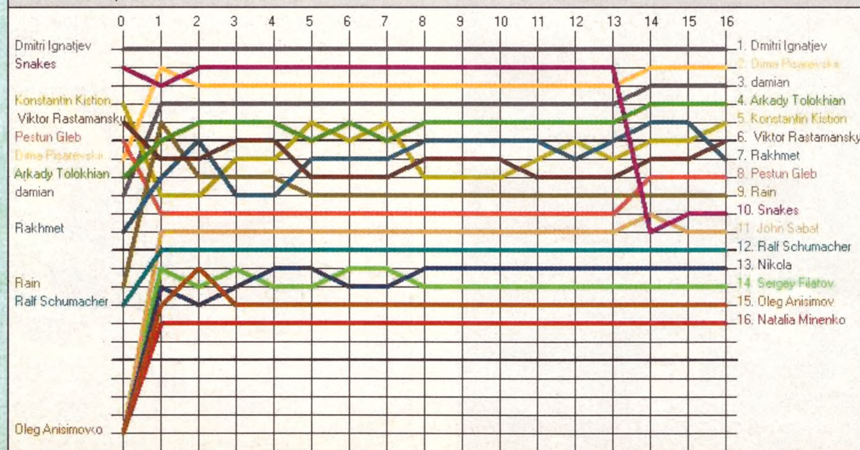
Команда	Менеджер	Мотор	Резина	Пилоты	Город	Регистрация
AceGrandPrix	Александр Акименков	Ferrari	Bridgestone	4	Санкт-Петербург	04/02/2002
Penza Racing Team	Leos	Lamborghini	Bridgestone	2	Пенза	04/02/2002
FRA Russia F-1	Rain	Ferrari	Bridgestone	4	Москва	04/02/2002
Rosa-Mady	Semen	Ilmor-Mercedes F0110M	Michelin	3	Киев	04/02/2002
FRA-GP3	Rain	Ferrari	Bridgestone	2	Москва	04/02/2002
FRA Top Players Team	Rain	Ferrari	Bridgestone	2	Москва	04/02/2002
Wolfs	Денис Соколов	Mercedes		1	Москва	04/02/2002
NewWave Racing	Константин Кистион	КАМАЗ	Michelin	3	Санкт-Петербург	04/02/2002
McLaren F1	EAS	Mercedes	Michelin		Омск	05/02/2002
TeSOL Racing Grand Prix	Michael Makarov	TeSOL Powered From Russia	Michelin	2	Архангельск	08/02/2002
NewWave Junior	Константин Кистион	КАМАЗ	Michelin	4	Санкт-Петербург	09/02/2002
SFM F1 - racing	Влад Аксенов	Ferrari	Bridgestone	2	Москва	09/02/2002
Helikon				2	Penza	14/02/2002
Krivoy Team	Vitek	Ferrari	Brigestone	1	Nizhnevartovsk	21/02/2002

Интернет

Список зарегистрированных команд чемпионата весьма длинный, однако принимают регулярное участие в Гран При не все

Давайте оторвемся от технических нюансов. Жизнь в чемпионате бьет ключом. Официальный сайт регулярно обновляется, руководство проекта выносит на обсуждение массу вопросов, которые решаются голосованием. Постоянно проводится улучшение Регламента и так далее. Первенство ширится – новые пилоты приходят пробовать свои силы.

Замечу еще раз, что все это делается просто так – из любви к занятию, из увлеченности виртуальной Формулой. Самая главная награда здесь – это победа (а кому и подиум) и последующее признание со стороны коллег-конкурентов. Возраст участников колеблется от 18 до 30 и даже выше. Что и говорить, сим-рейсингу все возрасты покорны.



На примере этого графика можно проследить, как происходило заочное состязание пилотов на протяжении гонки, кто кого и где «обогнал»

В Russian Grand Prix 3 Championship рады любому новому пилоту. На сайте есть большой справочник для начинающего поклонника сим-рейсинга, где расписано буквально все, что касается этого вида виртуального спорта – от нюансов по настройке болида до экскурсов в прошлое и особенностей психологической подготовки для участия в заезде. Это будет полезно не только тем, кто решил поучаствовать в RGP3C, но и каждому поклоннику компьютерного автоспорта...

Вы знаете, рассказ о Russian Grand Prix 3 Championship получился коротким и, возможно, не совсем полным. Признаюсь честно, осветить жизнь чемпионата в деталях не удалось. Да это и не нужно. Важно, чтобы читатель составил представление о первенстве и понял, интересно ли ему это. И я уверен, что любой поклонник автосимуляторов, не сталкивавшийся до этого с сим-рейсингом, откроет для себя в этом мире (а это целый мир, безусловно!) массу интересных и неожиданных вещей. Если “подсесть” на это дело, оторваться будет очень сложно. В общем, перед нами еще одно хорошее начинание, и пусть Russian Grand Prix 3 Championship сопутствует удача.

Попомните мое слово – сим-рейсинг еще развернется!

P.S. Отдельное спасибо представителям RGPC3, оказавшим помощь в подготовке данного материала: Александру Акименкову, Николаю Растаманскому, Денису Соколову, Константину Кистиону, Олегу Капустину, Борису Чернецову, а также всем тем, кого по досадной случайности я не упомянул.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

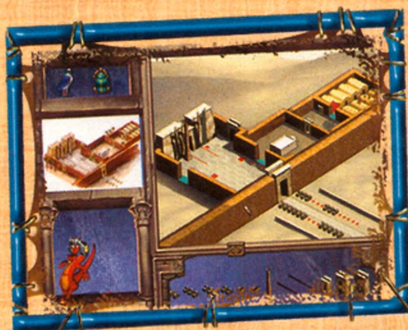
МУМИЯ И КОЛДУН
ЕГИПЕТ



Захватывающее историческое приключение в чудесном трехмерном мире Древнего Египта!

Гелиополь — сердце Древнего Египта, грандиозный город на берегах Нила. Там происходят удивительные, таинственные события, в которых игроку предстоит разобраться. А поможет ему в этом новый приятель — озорной Дракоша!







- **Исторические данные утверждены Объединением Национальных Музеев и лично Сандрин Бернардо, лектором Лувра и специалистом по Древнему Египту**
- **Развивающие и обучающие мастерские, в которых можно получить исчерпывающее представление о египетских ремеслах**
- **Забавные мини-игры, интерактивная энциклопедия**
- **Персонажи игры помогут ребенку справиться с заданиями**
- **Три уровня сложности, игру можно адаптировать применительно к любому возрасту (от 7 лет и старше)**

1С® ФИРМА «1С» · Réunion des Musées Nationaux · LOUVRE · cryo Kids · NIVAL® INTERACTIVE

Вадим Спицын

FEd 2002 и компания

Вот уже десять лет EA Sports без устали каждый год выпускают очередную серию своего прославленного футбольного симулятора, имеющего полное право называться культовым. И ровно половину этого, отнюдь не короткого, срока австралийский программист Чау Ли, как бы в ответ EA, создает свой не менее культовый редактор, чье название знакомо каждому, кто хоть немного разбирается в играх FIFA Soccer. Речь, как вы уже, наверное, догадались, пойдет об уникальном FIFA Editor, или же просто FEd.

Выход в свет FEd 2002 прошел без шумихи, подобной прошлогодней, когда рекламная кампания началась аж за полгода до, собственно, релиза, а сам Чау Ли раз в неделю на специально созданном форуме рассказывал посетителям о том, каким замечательным получится его творение. Столь активная раскрутка FEd 2001 отнюдь не являлась инициативой скромняги Чау, а, напротив, исходила от "издателей" в лице портала www.soccergaming.com и лично господина Мэтта Холма – вождя всемирного движения фанатов FIFA Soccer. Таким образом, чрезмерно нагрузив Чау Ли лишней работой, Мэтт и компания настолько его переутомили, что после завершения работ над FEd 2001 тот надолго ушел в подполье, занимаясь исключительно личной жизнью, которой, к слову, у сорокалетнего с хвостиком человека предостаточно.

И вот наступила осень 2001-го, и вместе с ней в наши дома пришла FIFA 2002, а от Чау Ли не было ни слуху ни духу. Ближе к новогодним праздникам на одном уважаемом забугорном фифашном сайте даже была опубликована информация, согласно которой Чау не будет заниматься разработкой FEd 2002. Надо ли говорить, какая шумиха поднялась в стане поклонников канадского футбольного сериала. Форумы ломились от массовых обращений к Чау Ли с просьбой создать нового "ФЕДю", без которого возможность доработки FIFA 2002 сводилась к минимуму. Понимая, чем грозит подобный поворот событий, Мэтт Холм лично попросил Чау заняться разработкой FEd 2002, в ответ на что получил-таки от гениального австралийца согласие, но при условии, что того никто не будет подгонять и уж тем более отвлекать на различного рода промоушен.

Такова предыстория создания FEd 2002, наверное, первого "ФЕДи", основанного не на душевном порыве, а на прагматичном слове "надо" и, возможно, без особого на то желания.

Матчасть

Во время написания данной статьи FEd 2002 существовал в виде версии 1.0.0.10 и не исключено, что к тому моменту, когда журнал попадет к вам в руки, кое-что в редакторе слегка изменится. Однако, несмотря на это, общий принцип работы с ним останется прежним, а посему позвольте начать наш курс обучения редактированию FIFA 2002.

И, дабы покончить с организационными вопросами, сообщаю вам, что FEd 2002 1.0.0.10 вы сможете отыскать на нашем компакт-диске, а за самыми свежими версиями редактора (разумеется, если они появятся) приглашаем вас на наш сайт, располагающийся по адресу: rl2002.gamenavigator.ru.

Спартанские настроения

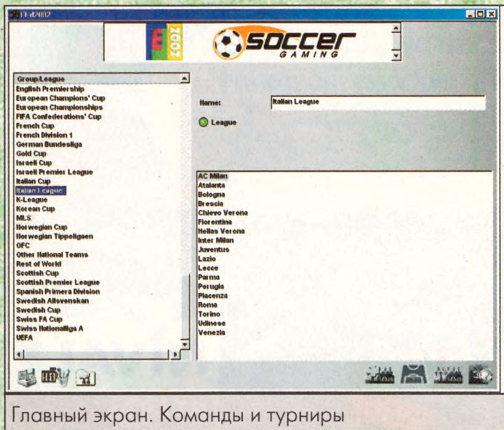
Внешний вид FEd 2002 вызовет удивление у людей, знакомых с предыдущими версиями редактора. И это немудрено, ибо до сих пор стабильно развивавшийся и цветущий, дизайн ФЕДи в этом году прямо-таки поразил своей спартанской простотой. Поначалу даже создается впечатление, будто бы что-то сглючило при инсталляции и на самом деле все должно выглядеть совсем не так. Отнюдь. И ужасающе монотонный серый фон с единственной стрелочкой в правом нижнем углу – это и есть главный экран FEd 2002, можно сказать, лицо программы.

Если же отвлечься от эстетической стороны вопроса, то, в принципе, несмотря на весь свой "недодизайн" новый редактор прост и удобен в работе, а это главное.

League Screen

Нажав пресловутую стрелочку в углу главного экрана, мы попадаем в секцию, именуемую League Screen. Слева здесь список турниров, а справа – команд, в этих турнирах участвующих. Как видите, все просто: выбрал лигу, затем в ней команду и уже после этого выбираем, что именно с этой командой мы будем делать. Для этого после выбора команды нужно нажать одну из иконок в правом нижнем углу: Team Properties (на иконке изображены футболка и логотип), Team Roster (фото какой-то команды), Team Strategy (футбольное поле).

Кроме того, можно создать новую команду в выбранной вами лиге. Для этого жмите иконку Add Team с изображением плюсика поверх фотографии команды. Здесь, однако, есть одно "но": нельзя добавлять команду в чемпионат, который играется в режиме сезона, ибо в этом случае при выборе в FIFA 2002 указанного чемпионата игра благополучно вывалится в винду. Так что, будьте бдительны.



Главный экран. Команды и турниры

FCDB XP

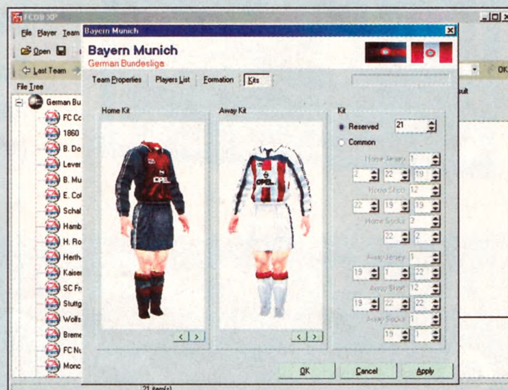
Автор: Сильвен Кадиллак

За пару дней до выхода в свет FEd 2002 у творения Чау Ли впервые за эти пять долгих лет появился конкурент. FCDB XP, автором которого является француз Сильвен Кадиллак, выполняет все те же функции, что и "ФЕДя", причем выполнен в гораздо более красивом стиле и, на первый взгляд, бьет своего маститого соперника по всем статьям. Более того, FCDB XP понимает также формат файлов свежевышедшего FIFA World Cup, что, безусловно, делает его куда более популярным.

И все бы хорошо в этом новом редакторе, однако кроется здесь одна ба-а-альшущая проблема: он некорректно сохраняет данные, и потом сам же не может их открыть. Да и игра после этого просто-напросто повиснет.

Тем не менее, потенциал FCDB XP виден невооруженным взглядом, и если его автор удосужится-таки исправить свои ошибки (а он обещал это сделать), то мы получим отличную альтернативу, а возможно даже, и наследника великому и ужасному FEd.

Найти FCDB XP вы можете на нашем компакт-диске, а за более новыми версиями обращайтесь к разработчику, проживающему по адресу: www.lfjr.net/fifa



FCDB XP

Team Properties

Редактирование команды лучше всего начать с этой секции. Здесь можно изменить ее название, причем следует обратить внимание на то, что оно прописывается трижды: подробное для режима выбора команды и ее отображения в турнирной таблице, короткое название будет отображаться в календаре игр, а аббревиатура – на табло непосредственно в ходе матча. Также можно сменить национальную принадлежность команды (Nationality), домашний стадион (Stadium – в версии 1.0.0.10 эта функция уже была включена в редактор, но еще не работала), финансовое состояние (Bankroll), а также указать клубная ли это команда (Club Team) и лицензировано ли право ее использования (Licensed Team).

Здесь смысл лицензирования заключается в том, что в FIFA 2002 логотипы отображаются лишь на футболках лицензированных команд, и, к примеру, если вы импортируете в игру футболку сборной России, то для того, чтоб увидеть лого РФС, вам необходимо активизировать указанный флажок.

Последний флажок Licensed Kits ни на что не влияет. Это пережиток прошлогодней FIFA 2001, который EA'шники то ли забыли убрать, то ли просто решили не использовать.

Помимо изменения свойств команды, в этой секции вы можете импортировать в игру кое-какую графику, а именно: менюшный логотип (Badge); экипировку (Kits) и фанатские флаги (Flag). При импортировании экипировки не забудьте рядом указать цвета футболки, трусов и гетр, дабы игра поняла, что это вы ей подсунули, и не допустила того, чтобы на матч обе команды выходили в форме одного цвета.

Team Roster и Player Properties

В секции Team Roster вы найдете список игроков своей команды, с указанием их амплуа. Ничего здесь менять нельзя, можно лишь выбрать нужного вам игрока и дважды на него нажать, дабы изменить его параметры. Нажали? Тогда переходим в секцию Player Properties.

Редактированию здесь поддаются абсолютно все, используемые в игре, свойства футболиста: от имени, национальности и трансферной стоимости до физиономии, прически, а также показателей его мастерства. Обратите внимание, что, помимо уже знакомых по внутреннему редактору игры, в FEd 2002 существует такой показатель, как Awareness, отвечающий за понимание футболистом игры или, если хотите, его диспетчерские способности.

Для особо ленивых пользователей в редактор включена функция быстрого генерирования скиллов. Здесь вам нужно лишь указать уровень мастерства игрока (Average, Good, Excellent и Superstar) и его амплуа, после чего нажать Generate Attributes и добрый ФЕДя сам подберет нужные скиллы.

Обратите внимание, что в уже упомянутом правом нижнем углу данного экрана появились новые иконки: Clone Player, Delete Player и Transfer Player, соответственно, для создания еще одного футболиста с такими же свойствами, удаления игрока или перевода его в другую команду.

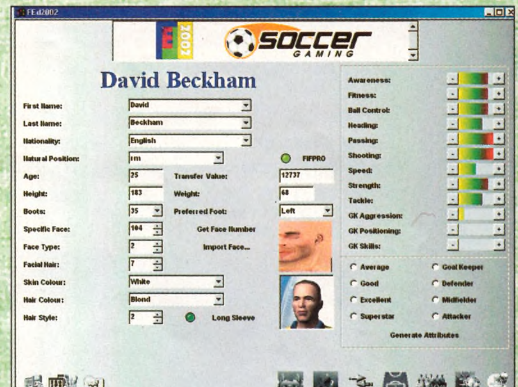
Team Strategy

Итак, мы организовали команду и набрали в нее игроков. Теперь осталось лишь настроить модель ее поведения на поле. Для этого в данной секции вам нужно выбрать нужную тактическую схему (Formation), построение игроков в каждой из линий (Forward, Midfield и Defense), стиль игры каждой из линий (Att Style, Def Style), вид опеки (Mark Style), а также общую стратегию на игру (Strategy).

Также здесь можно задать манеру игры: нацеленную на атаку либо на оборону.



Team Properties. Создаем команду своей мечты



Player Properties. Изменяем параметры игрока

В версии 1.0.0.10 здесь крылся глюк, связанный с тем, что FIFA 2002 понимала ФЕДины настройки с точностью до наоборот, а при двух крайних правых положениях бегунка и вовсе вылетала. Так что, учтите это на будущее.

На схеме футбольного поля можно передвигать игроков с позиции на позицию с помощью мыши. Причем, если нажать на игроке правой кнопкой мыши, то откроется менюшка, в которой можно будет сменить номер игрока, а также дать ему задание подавать угловые, исполнять стандартные положения или просто назначить его капитаном команды. Нажатие же левой кнопки отправит вас в уже рассмотренную нами секцию Player Properties.

Напоследок

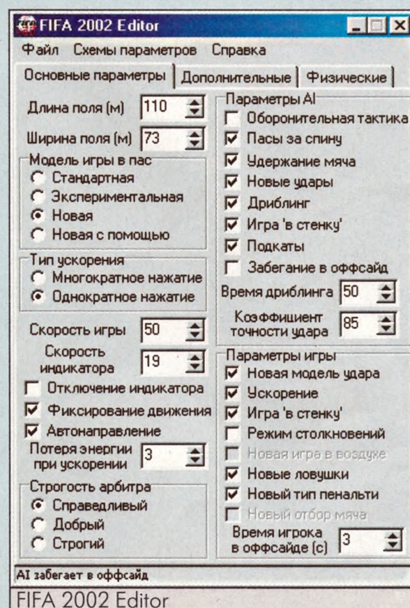
Вот таким получился FEd 2002, долгожданный и столь необходимый для всемирной околофифашной общественности. С одной стороны, Чау Ли в очередной раз продемонстрировал свою гениальность в расшифровке файлов EA Sports и умении писать столь сложные программы, а с другой – сделал все это так, будто бы дал понять, что в следующем году продолжения может и не быть. Поэтому давайте радоваться тому, что мы имеем, и не катить бочку на старину Чау, который и так тратит на нас уйму своего драгоценного времени. Причем совершенно безвозмездно.

И еще. В процессе работы с FEd 2002 следуйте принципу, гласящему – "сохраняйся пораньше, сохраняйся почаще", ибо бывает, что программа вдруг начинается жаловаться на нехватку системных ресурсов и подвисает. Хотя, быть может, в новых версиях редактора этот баг будет исправлен. Удачи!

FIFA 2002 Editor

Евгений Тарабановский

Уже в процессе написания данного материала с нами связался наш соотечественник Евгений Тарабановский, который представил на наш суд свое творение – редактор FIFA 2002 Editor, который просто и удобно позволяет изменять по своему вкусу скрытые настройки геймплея FIFA 2002 и FIFA World Cup 2002.



FIFA 2002 Editor

Вот что умеет делать эта программа, существующая сейчас в виде бета-версии. Она изменяет размеры поля; настраивает параметры паса, удара, пенальти и ускорения; устанавливает скорость игры, вероятность получения игроком травмы, строгость арбитра и тип пробивания пенальти; редактирует основные параметры AI: дальность и точность удара, забегание в оффсайд, дриблинг, отбор, а также физические параметры, влияющие на полет мяча: гравитацию, скорость, сопротивление воздуха, траекторию и др.

Следует также отметить, что программа создает резервные копии редактируемых файлов и является полностью совместимой и с FIFA 2002, и с FIFA World Cup 2002, а также с их демо-версиями.

Отыскать FIFA 2002 Editor вы сможете на прилагаемом к журналу компакте или же на нашем сайте: rl2002.gamenavigator.ru

Yasma

Удивляющая Divine Divinity

С первых же сцен видно, что Divine Divinity неприкрыто старается понравиться. Что ж, дело хорошее. Если бы не одно "но": игра старается понравиться всем. Благими намерениями вымощена дорога сами знаете куда, но разработчики из Larian Studios храбро на нее вступили. Не удивляйтесь поэтому, если время от времени (или очень часто, в зависимости от вашего игрового опыта) вас будет посещать ощущение дежа-вю. Но кто знает: не исключено, что создателям Divine Divinity удастся в очередной раз доказать миру, что подражание шедеврам хорошей игре только на пользу, особенно если это не тупое копирование, а творческое переосмысление.

Издатель	CDV http://www.cdv.de
Разработчик	Larian Studios http://www.Larian.com
Жанр	RPG
Дата выхода	Август 2002 года
Сайт игры	http://www.divinedivinity.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1262.html
Смотри на диске	в скриншоты

Хочешь, я угадаю, как тебя зовут?

На первый взгляд может показаться, что главный хищник, под которого косит творение бельгийских игроделов, – незабвенная диабла в обеих своих ипостасях. Этого сходства Larian Studios явно не стесняется, напротив – гордо выставляет напоказ. Иначе зачем бы ей использовать тот же шрифт (и тот же принцип) в описании предметов и особенно оружия? Да и иконки скиллов сильно напоминают диабловские.

Однако под всей этой боевой раскраской скрывается отнюдь не диабла! Прежде всего, это касается геймплея. Ну не хватает ему безбашенности Diablo, настроения "вжиик!" и "агрррх!". Однако не спешите кричать, что вас обманули. Вполне возможно, вам дали гораздо лучший мех... "Похожа на диаблу, но не диабла", – это еще не диагноз. Попробовать стоит.





Но вернемся к разбору остальных влияний. Запах родины почувствуют и приверженцы балдурсгейтоподобных игр. У этих разработчики одолжили интерфейс для общения: вам говорят фразу, вы выбираете ответ из нескольких вариантов. Ключевые диалоги озвучены и озвучены хорошо. Напоминают о BG и скриптовые сценки, сделанные на движке игры. И, конечно, могущественное заклинание "Пауза" (вызываемое все тем же нажатием пробела), которое будет особенно полезно во время затяжного боя.

Еще одним мощным источником вдохновения для Larian Studios стала, судя по всему, Ultima, особенно седьмая-восьмая части. По крайней мере, из классики только эта серия приходит на ум, когда оцениваешь потрясающую интерактивность Divine Divinity, которой и в помине не было в Baldur's Gate. Почти любую вещь здесь можно запихнуть к себе в рюкзачок, хотя не мешает прежде подумать, зачем она нам сдалась. Пока нет хорошего оружия, попробуйте драться и вилкой. Если увидите улей, будьте уверены: это не декорация, а действующая модель. Вот сломать получается не все, но это уже придирки. Ultima напоминает о себе и окошками вспомогательных меню, которые можно свободно перемещать по экрану и закрывать правой кнопкой мыши.

Вы и ваш чемпион

Демка позволяет порулить только Воином и только мужского пола. Никакой генера-





ции, конечно, нет, однако уже после получения первого уровня его воспитание становится исключительно нашей прерогативой. Как и было обещано, вне зависимости от начальной специализации герой может заучивать навыки из всех Путей, вплоть до магии. С ростом уровней их выбор увеличивается, к тому же можно совершенствовать уже имеющиеся навыки.

Магию я решила попробовать в следующий заход, но и тупым солдафоном играть тоже не хотелось. Поэтому мой Воин очень скоро пошел по кривой дорожке и начал изучать ряд навыков из пути Плута (Survivor). Самым полезным из них, на мой взгляд, является алхимия. Поставив производство волшебных напитков на поток (кстати, в отличие от диаблы, одинаковые пузырьки занимают в инвентаре лишь одно койко-место), герой перестает зависеть от местных лекарей, услуги которых стоят не так дешево. В плутовском наборе имеется еще ряд скиллов, которые не сделают вашего чара вором, но сильно облегчат его жизнь и сэкономят деньги.

Если вы помните, подробности о Пути Воина на момент написания превью были практически неизвестны. В демке завеса тайны слегка приподнимается. Слегка – потому что большинство навыков становятся доступными для изучения только с определенного уровня, а до той поры даже не фигурируют в меню. Из тех, что уже есть, must-have'ом для Воина является пассивный скилл Augment Damage: как следует из названия, он позволяет наносить больше повреждения при каждом ударе. Чтобы сделать атаку еще убойнее, можно усилить ее молниями или ядом (два отдельных скилла, тоже пассивных).

Пару слов о бое. В демо-версии есть лишь один тренировочный пятиуровневый донжон, заселенный преимущественно нежитью. О супер-AI монстров пока говорить поостерегусь, но ведут они себя более или менее разумно: всей толпой себя не обнаруживают, а стараются аккуратно заманить героя в самую гущу. За оградой деревни орки тоже дерутся грамотно: воины зажимают в кольцо, а лучники поливают стрелами с безопасного расстояния.

Чтобы атаковать врага, достаточно лишь один раз кликнуть по нему в боевом режиме. Или – что удобнее – по его healthbar'у (вот это уже сильно напомнило UO).

Будь осторожен, следи за собой

Напомню, игра начинается в доме лекаря Джорама, который нашел раненого героя в лесу и вылечил. А вот вещички наши спасти не удалось, поэтому хозяин любезно предложил взять себе все, что приглянется в его скромном жилище. "Ха, да я так и собирался сделать", – чуть было не сознался мой герой, но вслух лишь поблагодарил Джорама и отправился обследовать деревню.

Как уже было замечено, в Divine Divinity – настоящий рай для клептоманов, поскольку взять можно почти все. С этой мыслью я заглянула в соседний дом и, поболтав с недружелюбного вида дварфом, привычно потянулась за плохо лежавшей пустой склянкой на столе. Не тут-то было: моментально оценив расклад сил и, видимо, сочтя моего Воина слабаком, хозяин запустил в него каким-то спеллом. И все: гейм овер!

Перезагрузившись, я начала относиться к чужой собственности гораздо осторожнее. Воровать все-таки можно, особенно если есть соответствующие навыки, но лучше выбирать время, когда хозяева не видят. Каждый раз нападать, может, и не будут, но отношение к ворам меняется очень резко.

Раздача заданий меня тоже удивила. Главные квесты, конечно, никуда от нас не денутся, а вот побочные могут вполне. Квестодатели тут - люди (и монстры) гордые, по пять раз упрашивать не будут. Местный торговец заказал нам украсть для него травку (ту самую). "Я не вор", – был наш ответ Чемберлену. И что? Оскорбленный продавец тут же взвинтил цены на все свои товары, причем не оставил никакой возможности к нему подольститься!

Другой пример. Встреченный в донжоне орочий авторитет попросил (точнее - приказал) найти для него топор под названием Smasher. Топоров в катакомбах валялось множество, в том числе и не идентифицированных, так что мой герой по простоте душевной решил каждую такую находку оттаскивать заказчику. Первый раз тот просто рыкнул, а во второй решил, что мы делаем из него дурака, и натравил на нас свою свиту. И снова досрочный гейм овер!

Кстати, о торговле. По сути она представляет собой бартер – предметы можно обменять на предметы же или на деньги. И снова дежа-вю: процесс торговли напоминает на этот раз Fallout, причем второй. Напоминает в том числе и тем, что деньги у неписей быстро заканчиваются, так что избавление от трофеев может в какой-то момент стать проблемой. Реализм, чтоб его...

В демо-версии есть один присоединяющийся НПС, зомби по происхождению. Всем он хорош: сильно бьет, не теряет лидера даже на самом запутанном уровне, однако есть и существенный минус – заработанная им экспа проходит мимо нас. Поэтому пришлось с ним расстаться почти сразу.

По одежке встречают

И совсем уж коротко – о графике. Наверное, поклонники трехмерности меня не поймут, но мне графика Divine Divinity нравится. Ручная работа, индпошив. Куча мелких, тщательно выписанных деталей, которые не обязательны для сюжета, но просто радуют глаз. Даже такой стандартный для многих RPG предмет, как книга, присутствует в игре во множестве вариантов. Что уж говорить об



оружии и броне... Все нарисовано красиво и стильно, а любая перемена экипировки немедленно отображается на фигурке персонажа.

Мир действительно бесшовный. Никаких долгих лоадов перед входом в здания или подземелья нет. Телепортация с пятого уровня донжона на поверхность происходит мгновенно. Игра не тормозит и вполне достойно выглядит даже в низком разрешении.

Единственная претензия технического характера – проблема с регулировкой уровня яркости (хотя на форуме Larian Studios меня заверили, что в полной версии все будет работать). Правда, слишком яркой игра все равно не станет – и это уже принципиальная позиция: мол, действие игры происходит в смутное время, поэтому и антураж должен быть соответствующий.



Честно говоря, я боялась играть в демо-версию Divine Divinity. Разработчики обещали слишком много, чтобы это оказалось правдой. В итоге выполнили они не все, но многое. В эту игру я все еще верю. И обязательно попробую сыграть.

Pillars of Garendall

Коллега Рип-Ван-Винкля



Илья Николаевич

Издатель	Ambrosia Software http://www.ambrosiasw.com
Разработчик	Beenox http://www.beenox.com/
Жанр	RPG
Требуется	Pentium II 233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 330, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.ambrosiasw.com/games/pog/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2345.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■■
Графика ■■■
Звук и музыка ■■■■
RPG'шность ■■■■
Ценность для жанра ■■■

Рейтинг 3.8

Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Жизнь идет, все меняется, за окном зеленеет свежая листва, а наша кунсткамера продолжает пополняться свежими экземплярами игр, которые не лезут ни в какие ворота.

Дорогой читатель наверняка догадывается, что, если на коробке с игрой (как вариант – на сайте разработчика) имеют место быть слоганы: "Наша игра одной левой кладет на все три лопатки Baldur's Gate, Wizardy, Fallout и Quake!" или "Самая красивая игра за последние 10 лет! Не пропустите!", то с большой вероятностью она будет раздавлена как смешная и не подающая надежд. На коробке игры Pillars of Garendall внимательный человек найдет второй вариант вышеуказанного похоронного слогана с небольшими вариациями. Однако торопиться с диагнозом все же не стоит: некоторые дотошные читатели обязательно возмутятся необоснованным наездам.

Что ж, мы их обоснуем.

Первые минуты знакомства с игрой не предвещали ничего дурного: очевидно, что от никому неизвестного разработчика бесполезно ждать сногсшибательных вступительных роликов и главного меню, заставляющего неподготовленного неофита терять контроль над челюстью в связи с профессиональной работой дизайнеров и художников. Сюжет вполне банален, но, нужно заметить, отличается от обычного фэнтезийного "а вот шел я по лесу, пришел в город, мне там рассказали душещипательную историю и теперь я спасаю мир" в лучшую сторону. Город Garendall подвергается постоянным нападениям со стороны различной нечисти, поэтому нас послали побегать по стране в поисках подкрепления, которое, по всем законам, придет как раз к началу разрушения города и всех спасет. К началу, собственно, игрового действия наш герой как раз успевает добежать до какого-то городка, где и теряет сознание, видимо, от усталости.

После прихода в себя нашего подопечного приходит время подробного изучения игры и... разочарования, если не сказать больше. Первый удар, которым встречает своего потенциального поклонника игра, – это графика. Где-то глубоко внутри начинает появляться чувство, что нас обманули: такой картинки лично мой монитор не видел уже лет пять, если не больше. Очень, знаете ли, смахивает на консольные RPG с какой-нибудь SNES, пропущенные через эмулятор: та же бедная, если не сказать больше, анимация, одинаковые пейзажи и недоизометрическая проекция.

Избитая фраза "графика – не главное" здесь тоже не к месту. RPG-составляющая находится в таком зачаточном состоянии, что PoG по этому параметру проигрывает любой игре, кроме, разве что, Quake.

Герой нам вручается один, и изменению не подлежит ничего, кроме, разве что, имени. Характеристики формально присутствуют, причем, кроме стандартных Dexterity, Strength etc, есть Luck, однако это все чистой воды бутафория. Если эти параметры на что-то и влияют, то заметить сие крайне затруднительно, а рост характеристик при повышении уровня не происходит! Наш выбор – различные бутылочки, помогающие в деле личностного роста. С ростом уровня растет лишь общее число Hit Points. Что ж, и на том спасибо.

Схватки реализованы неинтересно. Жмем правую кнопку мыши – прикрываемся щитом. Левую – бьем чем-нибудь, что держим в руке. Причем совершенно не важно, держит ли наш герой в руке здоровенный топор или ножку от стула – на картинке все равно будет меч. А в руке – щит, даже если мы потеряли его два экрана назад. Говорю же, богатство анимации...

Звучит странно, но игра при всем при этом не выглядит какой-то особо убогой – простенькая. Очень простенькая. Квесты по сложности доступны даже годовалому ребенку, умеющему читать, в драках играет роль только вовремя нажатая правая кнопка мыши, а от любого монстра (кстати, уже в самом начале игры в лесу можно встретить стадо драконов – ну и где тут хоть какой-то баланс?) можно резво убежать.

Вердикт будет кратким. Эта игра решительно и бесповоротно опоздала лет на шесть. Когда первый Fallout поругивали за немного устаревшую графику, PoG уже выглядела бы дедушкой. Парадоксально, но во всем прочем игра не так уж и плоха. Но поезд ушел, и на перроне остались лишь брошенный бегущим пассажиром окурок и усталые носильщики...

А первые монстры были такими маленькими...





Местный инвентарь во всей своей красе

Simon the Sorcerer 3D

Дмитрий Смыслов

Я не волшебник, но все равно лечусь

Издатель	Vivendi Universal Interactive http://www.vivendi-universal-interactive.co.uk/
Разработчик	Headfirst Productions http://www.headfirst.co.uk/
Жанр	3D adventure
Требуется	P-233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	P-500, 128 Mb RAM
Сайт игры	www.simon3d.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1372.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■
Графика ■■■
Звук и музыка ■■■■
Адвентюрность ■■■
Ценность для жанра ■

Рейтинг 2.5

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Все, блин, хватит, НАДОЕЛО! Больше нет ни сил, ни терпения, ни всего остального! Мы к ним, как к людям: вежливо, терпеливо, с пониманием, в конце концов, а они?.. Кто "они"? Как ни прискорбно констатировать, разработчики. Не все, конечно, но что-то в последнее время все больше и больше. Но всему есть предел, а уж тем более человеческому терпению. Так что, учитывая, что лично я претендую на гордое имя homo sapiens'а, сейчас буду нещадно резать на мелкие лоскуты правду-матку про игроделательную контору по имени Adventure Soft и их, с позволения сказать, детище Simon the Sorcerer 3D.

Для тех, кто не в курсе, краткая историческая справка. Simon 3D – третья игра в серии приключений английского тинейджера Саймона, нашедшего в году этак 1993 на чердаке своего дома волшебную книгу, вследствие чего этот представитель поколения пепси оказался, во-первых, в другом мире, во-вторых, наделенным магическими способностями. В ходе своего невольного вояжа Саймон спас местного волшебника Калипсо и победил злодея Сордида, который, впрочем, не преминул взять реванш во второй части игры, вытряся душу бедного школьника из его бренного тела и вселившись туда сам.

Таким образом авторы недвусмысленно намекнули на обязательное продолжение и... затихли. Шло время, сиквел все не выходил, и уже даже самые рьяные поклонники уже отгуляли поминки по любимому герою. Так бы все и продолжалось, если бы не обрушившаяся в последнее время на человечество популярность другого малолетнего волшебника, Гарри Поттера. Решив, что "магом больше, магом меньше – не принципиально", в Adventure Soft откопали на пыльных полках мастер-диск приключений Саймона и безжалостно кинули его массам. Мир затаил дыхание... Как выяснилось, не зря.

Завязка Simon 3D не блещет оригинальностью и, в свете финала предшественницы, выглядит вполне логично: Сордид вселяется в новое hi-tech тело, предусмотрительно подготовленное преданным помощником за время отсутствия хозяина (в самом деле, вселенское зло в образе прыщавого подростка – как-то неадекватно), а добрые маги во главе с Калипсо оживляют Саймона и организуют "маленькую победоносную войну" во имя добра и справедливости - в общем, все при деле. Но когда дошло непосредственно до "дела", меня охватил суеверный ужас.

С первых минут чувствуешь себя удивительным образом перенесенным лет на пять назад, а сознание начинает переполняться ностальгической грустью. Корявые модели времен первых Voodoo, невнятные текстуры, выпадающие полигоны – блеск и нищета становления раннего 3D. Понимаю, что установившаяся традиция требует рассказывать об исполнении игры в конце повествования, но ничего не могу с собой поделать - люди должны знать всю правду с самого начала. Глядя на экран, можно уверенно сказать, что за время поиска издателя авторы занимались чем угодно, только не тестированием и подгонкой игры под действительность, и эта мысль превращает ностальгию в глубокое негодование, переходящее в кипучую ярость.

Масла в огонь подливает и игровой процесс. Ожидаете оригинальных головоломок с изящным или, по крайней мере, логичным решением? Забудьте! Задачи, с которыми приходится столкнуться герою по ходу своего крестового похода, ни на йоту не лучше исполнения игры. Посоветую тем, кто вдруг пожелает дойти до финала, хорошенько покопаться в закоулках памяти и вспомнить о таких вещах, как пиксельхантинг (в условиях пусть и кривого, но все-таки 3D испытаете непередаваемые ощущения) и нескончаемое тупое комбинирование содержимого инвентаря в надежде получить хоть что-нибудь стоящее. Для полного счастья упомяну "парад уродов", сиречь местных NPC (добрая фея, на которую разработчики возложили обязанности in-game help'а, до сих пор является мне в ночных кошмарах) и диалоги. Если выбросить из них нескончаемый стеб Саймона и непроходимую глупость его очередного собеседника или собеседницы, останутся только знаки препинания, да и те в малом количестве.

Экономя журнальное пространство, а также опасаясь в горячке наговорить лишнего, буду закругляться и в завершение все-таки поблагодарю Adventure Soft за Simon 3D. Такие игры определенно нужны публике, потому что, именно благодаря им, мы можем оценить класс, с которым сделаны, скажем, , The Longest Journey или хотя бы Escape from Monkey Island. И поэтому земной поклон авторам Simon the Sorcerer 3D.

Прогулки по невидимым тропам щекочут нервы лишь до тех пор, пока не узнаешь, что упасть в лаву невозможно



Почти как в Третьяковке



Арчи Баррел-2 (Golden Palace: В поисках золотого жука)

Юрий Пашолок

Ларри по-русски

Издатель	Руссобит-М http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Revolt Games http://www.revolt-games.com
Жанр	эротический квест
Требуется	Pentium-II 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.russobit-m.ru/rus/games/goldenpalace/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game2251.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.4

Время освоения: от 10 до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: вредно

Альтернативный рейтинг Ивана Жилина

Альтернативный рейтинг Ивана Жилина: 3.14159265358. И мне кажется, что где-то я переборщил.

Русский квест – вещь, остающаяся (к счастью – И.Ж.) для зарубежного рынка экзотикой, поскольку подавляющее большинство шуток, которыми наполнены игры данного типа, понятны лишь Homo Soveticus. Несмотря на сравнительно небольшой ареал обитания, русские квесты не вымирают, более того, некоторые из них качественно развиваются, “Петька-3” - наглядный тому пример.

Вот и в линейке игр компании “Руссобит-М” есть подобный квест, имя которому “Арчи Баррел”. Первая его часть прошла практически незаметно, во многом тому причиной послужило качество игры. Что же касается “Арчи Баррел-2”, то эта игра заслуживает гораздо большего внимания, хотя бы потому, что она с переменным успехом пытается выдать себя за аналог незабвенного “Ларри”.





Когда обычный владелец киоска...

Перестройка – это круто

Если в первой части игры Арчи Баррел орудовал на родной американщине, то сюжет “Golden Palace: В поисках золотого жука” занес любвеобильного детектива в наши края. Занес, что характерно, в поисках, так сказать, женской ласки, завоевать которую при желании не составляет особого труда. Правда, для начала Баррел попадает в неприятную ситуацию, оставшись без денег, а родная милиция приковала героя-любовника наручниками к купейной ручке. Ничего не вспоминаете? Вот-вот, этих аналогий в “Арчи Баррел-2” более чем достаточно.

Как уже понятно из названия, действие игры происходит внутри известного московского казино “Golden Palace”. Со всеми полагающимися игре-рекламе рулетками и прочими однояйцовыми бандитами.

Вот уж что авторам удалось, так это создать характерную атмосферу “руссоквеста” (о, это они умеют! – И.Ж.). Русский язык Арчи знает постольку поскольку, из-за этого у него возникает масса проблем: из уст частного детектива льется самая настоящая феня, при этом голос за кадром выдает фразы типа “скажи мне, милая девочка...”. На что милая девочка, играющая в классики, отвечает столь же многоэтажно. Остальные персонажи не менее колоритны: дедуля Слесарюк, на которого слово “перестройка” действует так же, как красная тряпка на быка, туповатый китаец, работающий в ресторане, продавщица чебуреков, отдающаяся Арчи за цепочку от наручников.

Еще одним плюсом “Арчи Барелл-2” является графика. По своему качеству она вряд ли уступит тому же “Петьке-3” (какой мощный ориентир! – И.Ж.), да к тому же, в отличие от последнего, задники в “Арчи Барелл-2” получились



очень неплохими. Хотя надо признать, что местами персонажи сильно напоминают все тот же Love for Sail (если бы мне каждый раз, когда я слышу это, давали по доллару...).

Увы, без привычных глюков не обошлось, причем это касается в большинстве случаев не кода игры. Как уже говорилось, у Арчи серьезные проблемы с русским языком. Так вот, в разговоре с Ботаником частного детектива буквально “прорывает”: не слышно ни одного ломаного слова, американца выдает в нем лишь акцент. Странновато это выглядит, не правда ли?

Руссо туристо...

Вот такой получился квест. Пошлости в нем ничуть не больше, чем в том же Larry, да и играть интересно, при условии, конечно, что вас не воротит от русских квестов. Свою аудиторию “Арчи Баррел-2” найдет, в этом можно и не сомневаться (да никто и не сомневался. ТЬФУ. – И.Ж.).





Между прочим...

“Golden Palace: В поисках золотого жука” разрабатывался совместно с Revolt Games, именно поэтому она и фигурирует в качестве разработчика. Кроме того, следующая часть “Арчи Баррел: Опасный эксперимент” создается уже без Дмитрия Лазарева, автора идеи о похождениях детектива-любовника.

ПИНБОЛ ПО-РУССКИ







Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Есть в России одна популярная забава - выборы. А при чем же здесь пинбол, спросите Вы? Так ведь Россия ...

Ни для кого не секрет, что управление страной занятие не из простых. Вам же придется управлять страной, играя в пинбол по-русски. Попадание шарика в "Думу", "Белый дом", "Кремль" будут вызывать изменения в политической жизни страны. Будут меняться режимы, повышаться или снижаться налоги, будут меняться цены на нефть. Но самое главное - раз в четыре года будут выборы и Вам придется постараться, чтобы удержать свои позиции.
Ну а в остальном - это горячо любимый пинбол, игра развлекательная и веселая. Хотя нет, не пинбол, а "Пинбол по-русски".

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
- операционная система MS Windows 95/98/ME/NT/2000;
- IBM PC совместимый компьютер, Pentium 166 (рекомендуется Pentium II 266);
- 64 Мбайт оперативной памяти;
- видео-плата с 4Мб памяти, 16 битный режим цветов (рекомендуется с 8Мб памяти);
- 100 Mb места на жестком диске;
- 4-х скоростной CD-ROM (рекомендуется 8-ми скоростной);
- версия DirectX 6.0 и выше;

Компания Бука не гарантирует работу программы на CD-R, CD-RW и DVD-ROM приводах.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440,
e-mail: Sale@buka.ru

The Elder Scrolls: Morrowind

Veni. Vidi. Vici.



Кшаду

A tourist? How interesting!
Морровиндский абориген

Издатель	Bethesda, "1C", Акелла http://www.bethsoft.com/, http://www.1c.ru/, http://www.akella.ru
Разработчик	Ubi Soft http://www.ubi.com/
Жанр	RPG
Требуется	Pentium III 500MHz, 128/256 (Win98/XP) Mb RAM, 3D 32 Mb
Рекомендуется	Pentium III 800MHz, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.elderscrolls.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game627.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■
Дизайн	■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■

Рейтинг 9.6

Время освоения: вся жизнь
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Бывают и на нашей улице праздники. Конечно же, они не столь часты, как смена дня и ночи, не столь восторженны, как дети в Диснейленде, не столь чисты и наивны, как первые эротические грезы юной девственницы. Но они бывают, и это главное. Они приходят к нам, долгожданные, как-то по-будничному просто.

Эх! Ладно, хватит тянуть кота за хвост, пора, наконец, выразить радость ясными и понятными словами: к нам пришел Morrowind! Вслушайтесь в эти слова! Сколько лет вы мечтали о том, чтобы сказать их? Три? Пять? А, может, и вовсе не мечтали?

Что ж, скепсис сейчас – дело обычное. В наше время верить в чудо не модно (я и сам такой). Но ведь как приятно, черт возьми!

О методах борьбы с сепаратизмом

Стоит посреди моря-океана остров. Так себе островок, не велик и не мал. Но Империя из-за любой скалы удавится. А тут - далеко не скала. Дела же на острове идут к тому, что скоро там может разразиться нехилый фестиваль работников ножа и топора и любителей поковыряться во внутренностях ближнего своего. Средь темных эльфов, составляющих подавляющее большинство обитателей острова, завелся некий культ, призывающий мочить всех, кто не темный и тем более не эльф. А тамошние Великие Дома вроде бы готовы с удовольствием поддержать сей почин, внеся в него, правда, некоторые коррективы, в основном в сторону расширения списка мочимых за счет конкурентов.

Зловредный культ в качестве теории революционной борьбы использует некое пророчество, гласящее, что скоро должен возродиться в новом облике великий герой древности (облик, кстати, может быть и не только темноэльфийский – таковы уж превратности судьбы). И тогда всем иноземцам придет капут, а остальных ждет праздничный банкет с раздачей призов наиболее отличившимся.

Однако в имперских спецслужбах работают отнюдь не идиоты. Средь бесчисленного числа обитателей имперских тюрем разыскали они одного, из которого, как им кажется, может выйти неплохая реинкарнация античного кумира. Тем более что и деваться кандидату на возрожденные герои особо некуда, разве что назад на нары.



Итак, герой выбран, доставлен на остров, причем, заметьте, без наручников - в знак особой императорской милости. А далее - его проблемы. Да и психоаналитики имперские дело знают крепко. Парень, конечно же, сидеть на месте не станет, а полезет в самое пекло. Каштаны таскать. Вот только для кого? Такова, значит, у нас диспозиция грядущих развлечений. Да, в качестве последнего штриха к портрету мероприятия - остров называется Morrowind. Теперь действительно все. Итак, занавес. Представление начинается.

Так рождаются герои

Не буду слишком оригинальным, если скажу, что для многих любителей ролевых игр The Elder Scrolls – это, в первую очередь (впрочем, как и во все остальные тоже), Daggerfall.

Так что у Morrowind'а на роду написано быть постоянно сравниваемым со своим великим предком. Что ж, не он первый. Но я позволю себе на традиции забить и никого ни с кем сравнивать не буду. Проявлю, так сказать, оригинальность. Тем более что таких, для кого Даггер – всего лишь некое имя в ролевой истории, сейчас уже чуть ли не большинство. И что он им. Потому поведаю я вам о Морровинде, что знаю. А если кто захочет сравнить, то возражать на это не стану. Играйте, читайте и сравнивайте.

В принципе, процесс создания персонажа в Morrowind'е вполне демократичный. Я бы даже сказал плюралистический. Единственно, где не отвертеться от некоторого



Вино, женщины...



волюнтаризма, это при выборе расы: спросят правоохранительные органы на причале, чьих ты будешь, и надо отвечать.

С другой стороны, выбор "чьих" весьма радует. Как по ассортименту (десять рас), так и по качеству. Наверняка что-нибудь да подберете. Только предупреждаю сразу: если вы в душе темный эльф, но назоветесь, допустим, редгардом, то редгардом и останетесь. Словом, раздолье для конспираторов.

После мента вас будет ждать чиновник. Может, таможенник, а может, гэбист - он не представляется. Мужик, в принципе, неплохой. Предложит аж три варианта выбора атрибутов, навыков и прочих умений. Анкетирование (отвечаете на заданные вопросы – и вот уже про вас все известно). Если у вас аллергия на анкеты, то тогда вам дадут возможность закосить под один из имеющихся классов (всего 21). Однако, в принципе, чиновнику по барабану, кто вы такой есть. Поэтому третий вариант – вы сами выбираете, кем вам быть. Понятное дело, что данный вариант – самый творческий. Вы можете выбрать себе:

а) специализацию (боевая, магическая или воровская). В соответствии со специализацией поделены все классы (если вы выберете уже готовый) и навыки. В каждом навыке из вашей специализации вы получаете бонус +5 пунктов. И к тому же они будут расти гораздо быстрее. Еще специализация дает бонус к профилирующим атрибутам;

б) навыки. По пять основных и дополнительных. Именно при росте в сумме на десять пунктов этих навыков вы будете получать очередной уровень. К основным навыкам вы получаете бонус +30, к дополнительным - +15, а к остальным - +5. Навыки растут либо при их применении, либо их можно тренировать у учителей. За золото. При этом учителя имеют собственный потолок знаний, выше которого они уже ничему научить не смогут. Так что дальше придется исключительно самим;

в) два атрибута, которыми ваш перс особенно отличается. Это по +10 к каждому.

Всего же атрибутов восемь, С получением уровня вам предоставляется возможность поднять любые три. Причем, чем больше использовались навыки, базирующиеся на каком-нибудь из них, тем на большое количество пунктов вы сможете его (атрибут, в смысле) поднять (но не больше, чем на пять пунктов). Помимо основных атрибутов, имеются





Немного капитала и получится вот такой средневековый танк

еще и второстепенные: здоровье, энергия, мана и максимальная нагрузка, каждый из которых выводится из атрибутов.

Затем выяснится, что вы родились под одним из тринадцати знаков гороскопа. Что также наложит на вас определенный отпечаток (например, рожденный под знаком Воина получит +10 к атаке). А затем выяснится, что выяснять уже, в принципе, нечего. Ибо все про вас теперь известно. Дадут вам в руки бумажку с предписанием явиться к резиденту имперской разведки. И до свидания. Гуляйте и наслаждайтесь свободой.

Задави меня хоть панком, Все равно я буду "танком"?

Хотя, честно говоря, поначалу прогулками лучше не злоупотреблять. Ибо с непривычки-то можно и заразу какую-нибудь подцепить от представителей местной фауны, а иногда можно и до заразы не дожить. Сожрут.

Так что лучше пользоваться общественным транспортом. Местные жители приспособили каких-то гигантских насекомых под что-то вроде междугородного автобуса. Сели на одной остановке, вылезли на другой. И быстро, и удобно, и ни одна сволочь не достанет. Кроме "автобусов", еще и тамошняя магическая гильдия решила слегка нарубить капусты на ниве общественных перевозок. Заплатили – и вас телепортируют в один из офисов гильдии в другом городе. Тоже удобно. И быстро. И не кусают. А еще есть морской транспорт. Цены, кстати, везде приемлемые, чтобы не сказать низкие.

Хотя, конечно, рано или поздно вам захочется совершить загородную прогулку. А потом – забраться в какую-нибудь пещеру. А потом – зарезать какую-нибудь крысу или что-то покрупнее. Желание вполне понятное и здоровое, а поэтому не мешает прибарахлиться. Торговых точек на острове просто немерено, правда, все они сосредоточены по городам и прочим населенным пунктам. Никаких придорожных шопов или праздношатающихся челноков вы на Morrowind'е не встретите. Цены в магазинах, опять же, весьма умеренные.



Тут нас ждет, увы, первая игровая особенность a la баг: если прокачать хорошенько умение говорить и торговлю, то продавцов запросто можно разводить так, что они вам свои товары будут продавать дешевле, чем потом у вас их же покупать. Если же повезет и вам попадется торговец, который заодно обучает одному (а то и нескольким) из ваших навыков, то путем нехитрой махинации (развести его на все бабки, потом ими же заплатить за образование и опять развести) можно очень быстро набрать десяток-другой уровней. Встречи с фауной сразу же станут гораздо менее вредными и гораздо более скучными. А коли еще и воспользоваться другим багом, то вы совершенно на халяву получите самое крутое оружие и доспехи в игре, которые, к тому же, будут обладать нулевым весом. И тогда про опасные встречи и напряженные драки можете совсем забыть. Тяжелым танкам все по барабану. На то они и танки. Поэтому мой совет – не следует перебирать с манчем. Сами же потом обломаетесь. Играйте честно, наслаждайтесь общением и пейзажами – и у вас гарантированно возникнет чувство глубокого удовлетворения.



Куда пойти? Куда податься?

Благо, наслаждаться есть чем.

Меня вот что впечатлило. Это же как надо постараться, чтобы всей толпе NPC, что обитают в Morrowind'е, дать собственные имена?! Тем более, что имена там... Странные, скажем так. Мне, например, и пару обычных-то придумать – уже проблема.

Система общения – по ключевым словам. Говорите собеседнику слово, а он в ответ – целый спич, в котором опять же встретятся ключевые слова. Так и общаетесь. Если хорошо развит навык устной речи, то можно всем встречным-поперечным вешать лапшу на уши, чтобы больше любили. Или *не* любили - смотря что говорить будете.

Говорить можно комплименты, гадости либо угрозы. Насмешки, кстати, иногда бывают весьма полезны, ибо ими можно спровоцировать собеседника на драку. А вот самому лучше первым не нападать: попадете в список "Их разыскивает милиция" и придется откупаться штрафами. А если денег не хватит, то можно и в тюрягу загреметь. Где, сами понимаете, не сахар (снижаются навыки, например).

Помимо простых прохожих, мир Morrowind'а богат на различные учреждения: гильдии, Великие Дома, Храмы, Имперский Легион. Во все эти организации можно вступить, вести там всякую полезную деятельность, получать повышение по службе и премии. Но при этом не забывайте, что главный ваш работодатель – имперская разведка, а все остальное – исключительно для конспирации.

А полезной деятельности в игре – выше крыши. В каждой конторе – несколько подразделений. В каждом подразделении – должностное лицо, ответственное за его деятельность. У каждого должностного лица – целый набор различных заданий. И все это - для вас.

И только по основному месту работы все более или менее определенно. Начальник всегда один (даже когда они меняются). Поэтому не запутаетесь, кому докладывать о достигнутых успехах.



Вот такие чешуйчатые головастики с куриными лапами на острове вместо лошадей, а лошадей всех поизвели эльфы, конина для ушатых - деликатес

Но все равно событий очень много, поэтому у вас будет журнал.

Вообще интерфейс мне понравился. Простым нажатием кнопки вызывается сразу же полный набор инфы о персонаже. Плюс – инвентарь. Плюс карта мира. Плюс карта местности. Все – в отдельных окошечках, которые можно увеличивать или уменьшать, а то и вовсе прятать.

Серебро vs. Золото

Слово – оно, конечно, серебро. Но молчание - золото, особенно, когда за вас говорит ваш меч. Тут главное – чтобы меч был острым, бронька – крепкой, а рука – твердой.

Оружия по видам не так уж и много, но также оно различается еще и по материалу, и по различным магическим свойствам, которое на него можно накладывать. То же самое можно сказать и о броне. Есть, чем встретить недружелюбно настроенных индивидов и представителей животного мира. Что касается твердости руки, то точность атаки зависит от соответствующего оружейного навыка. А вот тип – от того, как вы будете двигаться в момент нанесения удара (стоите на месте – рубящий, стрейфитесь – удар сбоку, двигаетесь вперед-назад – колющий). У любого оружия в характеристиках дан наносимый урон каждым из ударов. Так что выбирайте наиболее эффективный.

В бою оружие и броня имеют отвратительную особенность получать повреждения и снижать свои боевые характеристики, поэтому его надо будет периодически ремонтировать. Сделать это можно будет как самому, так и у кузнецов - за весьма небольшие деньги. Однако лучше все же самому: мастерство поднимается.

Кроме ближнего оружия, есть еще и дальнее: луки, самострелы, различные

Эти гигантские насекомые - один из видов местного общественного транспорта, не толкайтесь, активней предъявляем проездные билеты...



метательные приспособления, разве что гранатометов нет. Поэтому (возвращаясь к разговору о манчкинстве) в случае чего подбивать вашего танка будет нечем. Зато броню может носить кто угодно. И какую угодно. Даже маги могут спокойно таскать на себе центнер железа, если сил хватит.

Кстати о магах. Колдовать есть что, было бы чем. Всего в игре 54 типа заклинаний (именно типа, так как каждое из заклинаний может иметь еще и подтипы, в зависимости от его силы), распределенных по шести школам. Перечислять весь список я, понятное дело, не буду. Хочу только заметить, что у школ бывают различные профилирующие атрибуты (интеллект, сила воли или личность), так что при генерации неплохо бы обратить на это внимание. Кроме имеющихся заклинаний, можно изготовить новые. Как всегда: за деньги у соответствующих специалистов.

Помимо непосредственно заклинаний, можно еще накладывать магические эффекты на оружие (энчантить его, если по-научному) или алхимичить. И то, и другое – весьма полезно, но на любителя. В конце концов, все то же самое можно просто купить.

И еще хочется упомянуть о том, что в Morrowind можно воровать. Что население и враги имеют привычку хранить свое добро за закрытыми дверями в закрытых же сундуках, да еще и навешивать на замки ловушки. Все это вам придется обезвреживать и вскрывать. Главное – чтобы не заметил никто. Иначе ментам настучат.

Почем сегодня красота?

Такой вот вам предстоит спектакль под названием Morrowind, где вы будете одновременно и зрителем, и исполнителем главной роли. Насчет роли вроде бы добавить больше нечего (точнее, ничего существенного). А вот что касается зрительства... Тут уж лучше всего, конечно, партер. Сиречь четвертый "пень", четвертый "Же Форс". Ну и "мозгов" так, чтобы хватило. Например, четыре сотни "метров" (это я исключительно ради цифры "четыре" назвал, если будет пять сотен, то хуже не станет, а станет только лучше). Короче, партер – он партер и есть... На моем же Дуроне 800, Riva TNT 2 Ultra и 320 Мб памяти ощущения были, как в "Мариинке" на галерке. Что-то бегает-танцует-поет, но без бинокля не разглядишь. А с биноклем и обзор не тот, и резкость едва наводится, да и рука держать устает. Вроде как бы в курсе происходящего, но удовольствие сильно обламывается. И все же главное - что билет достался. Кто-то ведь вообще остался на улице мокнуть под дождем.

К тому же зрелище все равно оправдывает все неудобства. Если "Даггер" был (сорри, не удержусь от сравнения) сродни панельной хрущобы; пусть даже и апартаменты внутри были королевскими (что делать, не умели тогда еще строить, как следует), то Morrowind – это уже дом под заказ. Где все – штучной работы: люди, монстры, пейзажи наземные и подземные (попросту неземные пейзажи, чего уж скромничать-то). А небо!? Какое там небо! А вода!? Какая там вода! Даже в тяжелых доспехах можно плавать.

Под стать пейзажам и звуки, а от музыки кое-кто даже побежал покупать абонементы в филармонию на классику. Въехали, так сказать. Всю жизнь не въезжали, а тут поиграли – и въехали. Так что я бы на месте нашего Минкульта вручил Bethesd'овцам какую-нибудь премию. Например: "За эстетическое воспитание населения и проявленные при этом мужество и героизм".

Что нам стоит мод построить

Теперь бы самое время слегка порезюмировать, да ведь глупо подводить итоги тому, что только начинается. Дело в том, что к игре прилагается еще и конструктор. Не из кубиков и не детский, а продукт такой, программный. Чтобы, значит, каждый, кто хочет, мог бы сделать то, что сможет. И засунуть потом то, что получится, в то, что пока имеется. Каковы будут результаты данного "народного творчества", сказать на данный момент совершенно нереально. Одно ясно: это будет уже совсем другой Morrowind. Или почти совсем другой. Поэтому мое мнение такое: ура! Не, не такое, а вот такое: УРРРААА!!! Надеюсь, вы меня поймете...

НИМ

Комментарий Ивана Жилина

Естественно, что без сравнения с Daggerfall обойтись нельзя, и каждый волен сравнивать, скурпулезно или вскользь, придирчиво или непредвзято (да-да, часто эти слова антонимичны!). Но стоит ли игра свеч? Ну да, это все тот же старый добрый даггер, слегка упрощенный согласно велениям времени, но не до такой степени, когда он начнет превращаться черт знает во что. В качестве компенсации - не такой глюкавый и потрясающе красивый. Достойная компенсация? Как сказать, но хорошо, что хоть такая. В конце концов, люди, которых что-то не устраивает (или компьютеры, которых не устраивают "Морровинд"), могут спокойно играть в "Даггер" и не дергаться.

Теперь о рейтинге. Автор сам на сие творение Bethesda смотрел куда более спокойно, в районе 8.8, в редакции же витал дух ДЕСЯТКИ. Чтобы не допустить повторения анриловского позора, я совершил следующее: от максимума были отрезаны баллы у RPG'шности (если вас интересует полный расклад, то за систему, сюжет и мир у игры твердая пятерка, а вот комбат все же 4, да и упрощения нужно было как-то наказать) и звука (ну все же не идеал). И, самое главное, у Ценности для Жанра. По правде сказать, только тот факт, что в поджанре "игра = жизнь, жизнь = игра" новые релизы появляются не чаще, чем раз в 4 года, дал возможность поставить 9. Могло быть и меньше.

Но все-таки как же он, собака, требователен!..



А какое в Morrowind замечательное небо! Только что выглянул в окно - так настоящее было хуже



Runaway a Road Adventure (Дорожное приключение)

Константин Подстрешный

Таких больше не делают



"Спасибы": нашим испанским знакомым из Pendulo Studios за замечательный квест, "Руссобиту" за то, что купили права на эту игру; Revolt Games за то, что Брайн заговорил по-русски; и отдельное Андрею Ковалеву, без которого версия для обревьюривания попала бы к нам гораздо позже мая.

Издатель	Dinamic Multimedia/Руссобит-М http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Pendulo Studios http://www.pendulostudios.com/
Жанр	Quest
Требуется	Pentium 166, 32MB RAM
Рекомендуется	Pentium 300, 64MB RAM
Сайт игры	http://www.pendulostudios.com/runaway/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1391.html
Смотри на диске	обои, прохождение, скриншоты, саундтрек

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Адвентютность
Ценность для жанра

Рейтинг 9.0

Время освоения: до 15 минут
Сложность: местами высокая
Знание английского: не требуется



"Уже в продаже". Ага. Так мы им и поверили. Наши постоянные читатели наверняка помнят интервью с Pendulo Studios в ноябрьском номере "Навигатора" за прошлый год. Предполагалось, что в том же номере будет review на Runaway. Однако игра немного задержалась...

И при этом нам еще крупно повезло: Россия – единственная шестая часть суши, где, помимо страны-разработчика, будет издан Runaway. Dinamic выпустила игру в Испании, успела продать права на издание "Руссобиту" и благополучно прекратила свое существование. Английской версии Runaway не было. Revolt и "Руссобит-М" переводили все тексты и озвучку с языка тореадоров. Именно поэтому игра попала на прилавки только этим летом, почти через год после того, как лицо Джины украсило витрины магазинов Мадрида. Даже "Гарри Поттера" на большом экране мы ждали меньше.

Кто бежит-то?

Главный герой игры – Брайн, аспирант буржуйского физфака, сбил на улице девушку пышных форм. Не бросил, а как честный человек в больницу отвез. Зовут девушку Джина, она утверждает, что за ней охотятся бандиты, и просит Брайна помочь. Обычно такие девушки, у которых не самые лучшие отношения с мафией, поставляются в комплекте с неприятностями. Мафия себя долго



ждать не заставила, а неприятностей хватило на все шесть глав игры.

И понеслось. Древние индейские реликвии, отрубленные пальцы, потусторонние силы и заброшенные городки на Диком Западе...

Персы

Ох, уж эти испанцы-физиономисты. Характер, роль и чуть ли не голос каждого из персонажей можно представить, достаточно посмотреть на него. Почти по Акунину. Возьмем, к примеру, русского убийцу Федора, ну мог он с такой криминальной "пачкой" пойти работать на сталелитейный? А его подельник Густав Котик то ли из Чехии, то ли из какой другой неопределенной страны соцлагеря? Нет, конечно, прямая им дорога в криминал, да еще и с рецидивами. Другое дело Брайан – очкарик, ботаник и к тому же тряпка (полдня хныкал, когда Джина провалилась в очень глубокую и темную заброшенную шахту). А сама Джина? Особое внимание обратите на совсем не ангельскую улыбку, посмотрите на точеную фигурку, и поймете, что песни в ее выступлениях на сцене занимали далеко не главное место.

Что это тут такое двумерное?

Удивительный случай: качество заставок хуже, чем графика в самой игре. Трехмерные мультфильмы между эпизодами вполне пристойны (хотя артикуляцию могли бы и получше сделать). Но в самой игре невероятная, поразительная, плавная двумерная анимация. Все модели персонажей вылепили сперва в честном 3D, потом покрасили так, что они стали похожи на героев старых рисованных квестов, а затем и вовсе отрендерели их плоскими. Понимаете, в то время, когда даже старина "Сатурн-плюс" принялся за разработку трехмерных движков, испанцы сделали 2D-квест. И шикарно сделали.



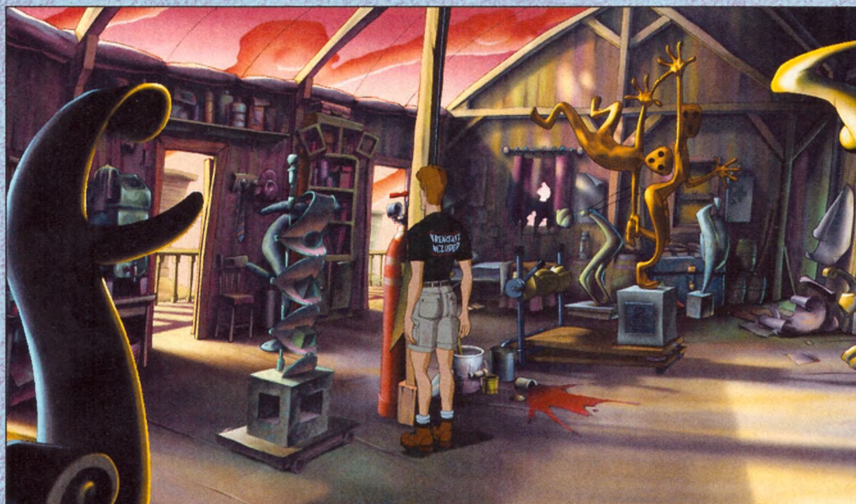
Беспощадный огонь...



Комментарий Ивана Жилина

Собственно говоря, мало что можно добавить. Да, мы, руководители раздела, не любим графические адвентюры. Однако адвентюры вообще мы любим, а с этим проблемы: их, адвентюр сколько-нибудь приемлемого качества, не было уже давно. Сто лет. Отсюда мораль: мы любим Runaway, тем более что качество у него не просто приемлемое, а очень и очень.

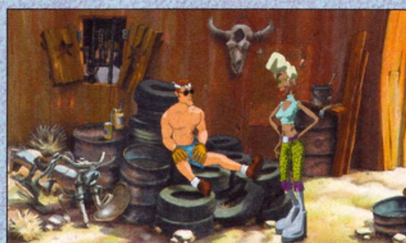
Настораживает язык игры – русский (оригинал отметаем, поскольку, кроме afficionado, я ничего по-испански и не знаю), настораживает и российский издатель, однако настороженность излишня: когда в героинях ходит такая девочка, думать "купить или не купить" может только игрок женского пола. Прочие же автоматически достают кошелек. И правильно.



Называется скульптура сия "Великая передозировка"

Музыка тоже очень даже ничего. Заглавная тема из Runaway и ее три ремикса зажигают. Солистка не шибко знает английский, но поет с большим воодушевлением. (Смотрите... нет, слушайте на нашем диске.)

Люди, работавшие над звуковым оформлением Runaway, успели приложить руку к огромному количеству самых разнообразных игр, от Worms до Nocturne и Might and Magic. На их более чем оригинальный сайт взглянуть можно по адресу: http://www.islanaufrago.com



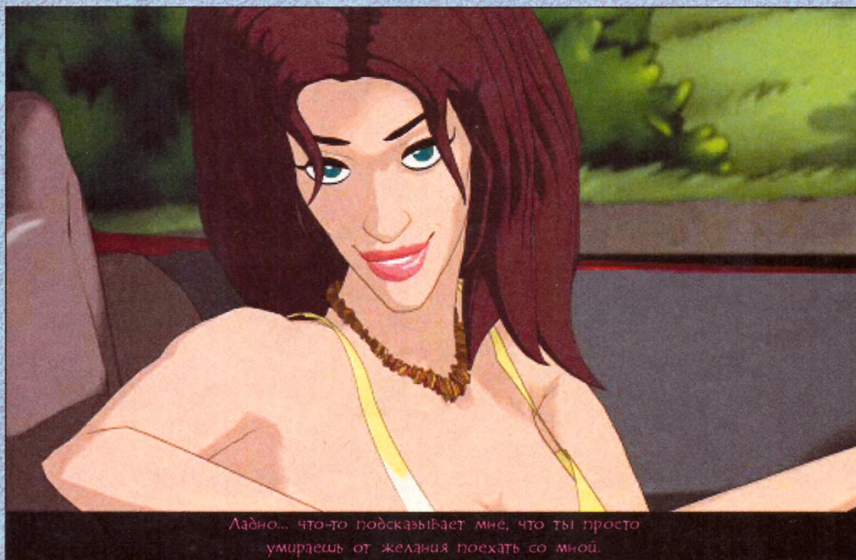
Логика и прохождение

В третьем эпизоде патроны для пулемета Брайан делает из губной помады. Он наполняет пластмассовые капсулы порохом и вставляет их в ленту. Я знаю о бельгийских безгильзовых винтовках, слышал о немецких автоматах, но, скорее всего, пулемет времен Второй мировой был бы крайне против, чтобы из него стреляли пластиковыми пулями без капсюля.

Это были придирки к логике. Сейчас будут придирки к прохождению.

Игра достаточно проста и стандартна: найди то, принеси это, помоги трансвеститам (ну, по большей части стандартна). Чаще всего персонажи даже сами говорят, что им нужно... Но встречаются совершенно чудовищные моменты. Например, есть замечательная загадка: из семи кнопок нужно угадать пять в правильной последовательности. Чудесная такая загадочка, неделями разгадывать можно. Или еще: чтобы заполнить котел паровоза, нужно будет сделать шесть одинаковых ходок через три экрана. При этом последний раз вы протопаете за водой вхолостую: скажут, что больше залить нельзя.





Между прочим...

● "Эти презервативы мне дали в центре изучения СПИДа, надеюсь, не подведут..." – говорил Брайн в демо-версии. Те, кто ее видел, может, припомнят, что в инвентаре главного героя были контрацептивы.

В полной версии игры его от этого добра избавили, не дав взамен даже дешевых противозачаточных таблеток.

● Финальная заставка длится 20 (прописью: ДВАДЦАТЬ) минут.





Ну и за пикселями иногда очень сурово охотиться приходится, в паре мест так вообще нужно было обнаружить на экране нечто микроскопическое. Близорукий Брайан без моей помощи сам бы ни в жизнь не нашел.

Развенчали культ Runaway? Вот еще, глупости какие... Неужели вы не простите все эти мелочи Лучшему Квесту Года?

Позлорадствуем

Runaway – монстр, который в одиночку мог бы вытащить на своем хребте целый жанр, - потерян для мировой общественности. Чем дело у Джины с Брайаном закончилось, узнают только испанцы и жители стран бывшего Союза. Иногда очень хорошо, что ты родился в России, а не в какой-нибудь Франции.

Поэтому не упускайте свой шанс. Даже если весь ваш квестовый багаж – это Full Throttle, даже если вы и Full Throttle-то не видели, то все равно должны пройти Runaway.

И я мечтал о такой игре. Красивой, интересной с юмором и заморочками. А главное - чтобы в небе облака, в море яхты, я в красной гоночной машине, а в соседнем кресле девушка с сомнительным прошлым и замечательным будущим. И что бы ни случилось, я знаю - закончится все хорошо...



Станислав Шульга

Infogrames: хроника охоты

Что объединяет недавно вышедшую Civilization III и вскорости ожидаемую Neverwinter Nights? Жанры разные: первая относится к turn-based strategy, вторая к CRPG. Эпохальная роль для родных жанров тоже разная. Если Civilization III продолжает успех одной из самых удачных серийных стратегий, то NWN позиционируется как новое слово в жанре ролевых игр. Разрабатывают игры тоже разные команды.
Объединяет их одно – издатель. Infogrames Entertainment.

В статьях по вышедшим и ожидаемым играм больше внимание уделяется их разработчикам. Все правильно, программеры, дизайнеры, сценаристы и другие рыцари невидимого бинарного фронта являются теми, кто создает для нас всю эту красоту на мониторах. Про издателей говорят вскользь, хотя во многом то, что выходит и в какой срок это выходит, определяется именно ими. Данная статья посвящена одной из крупнейших мировых издающих фирм Infogrames Entertainment. В ней не только перечислены ключевые этапы большого пути и соответствующие игры, но и рассмотрена динамика финансовых достижений Infogrames Entertainment.

Финансово-организационная биография Infogrames является довольно длинной и сложной цепью слияний и поглощений, выпуска акций, проведения операций на фондовом рынке. Все это может показаться несколько путанным и, возможно, не слишком интересным. Однако перипетии любопытны по двум причинам. Во-первых, эта скрытая механика непосредственно влияет на качество выпускаемых игр, даты их релизов и последующую поддержку. Некоторые проекты стоят или закрываются не из-за того, что программеры или художники не хотят ничего делать, а именно в силу финансово-управленческих причин. Во-вторых, история Infogrames является примером того, насколько бурно развивается индустрия игр, в частности такой относительно молодой сектор, как игры на PC-платформе. Рост оборотов компании с начала 90-х и по сегодняшний день является ярким показателем этого процесса. На ее примере мы продемонстрируем, какими финансовыми потоками оперируют современные крупные компании, работающие на “цифровом рынке”.

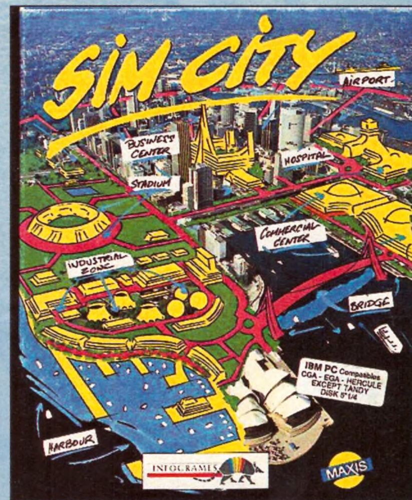

Основатель и глава Infogrames Бруно Бонелл в компании таинственного незнакомца на вечеринке, организованной по поводу релиза X-box в марте 2000 года

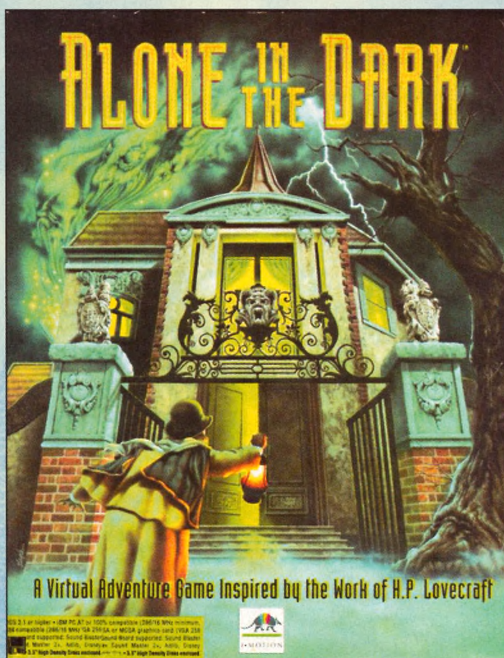
Детство

Infogrames была основана в 1983 году Бруно Боннелом (Brunno Bonnell) и Кристофом Сэпетом (Christophe Sapet). В 1987 было организовано два подразделения: Infogrames Telematique и Infogrames Multimedia, которая должна была заняться компьютерными играми (для PC и консолей). В 1988 Infogrames осуществляет издание первой игры из серии Sim City, симулятора градостроения, которая стала событием года. Я думаю, если в Sim City не играли, то, по крайней мере, слышали о ней все. Эта игра пережила несколько реинкарнаций, а в 1999 году на аналогичной основе у EA стартовала не менее успешная серия The Sims, для которой выходит уже не помню какой по счету expansion pack. Так что в 1988 году Infogrames не прогадала. В 1990 Infogrames получила лицензию от Nintendo, что дало ей возможность стать издателем игр на платформах NES и Game Boy. В 1992 году Infogrames издает первую часть Alone in the Dark.

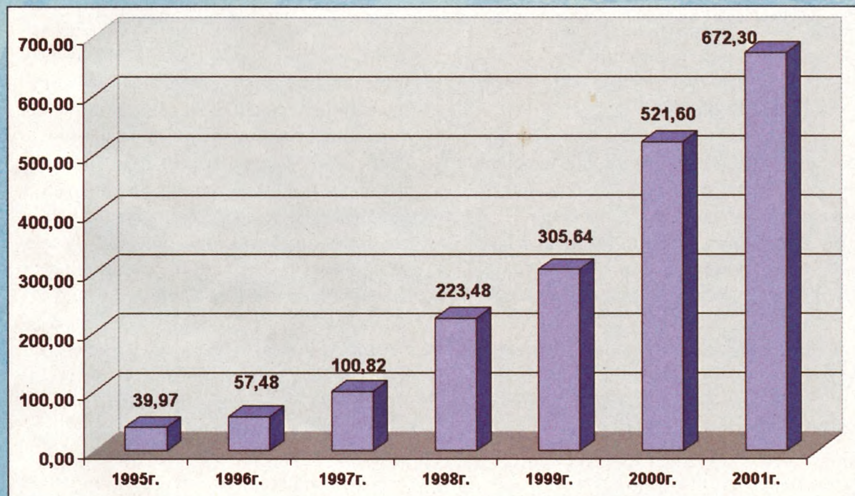
Это был относительно “спокойный” период в жизни компании. Годовой оборот в этот период не превышал 40 млн. экю.

Период с 1995 года и по настоящее время может быть охарактеризован резким повышением агрессивности: в





течение нескольких последних лет осуществляется экспансия компании на европейском и североамериканском рынке, а также переход Infogrames в тяжелую весовую категорию мировых издателей. Сухие цифры, отображенные на графике, говорят о том, что ежегодный оборот компании с 1995 года возрос почти в семнадцать раз. На приведенной ниже диаграмме показан рост годового оборота компании (в млн. экю).



Рост впечатляющий. Чем он был обусловлен? Стратегией, суть которой сводится к одному слову – поглощение. Компания осуществила ряд "дружественных" слияний, перемалывая финансовые и кадровые ресурсы, другие издательства, сети распространения и – главное – раскрученные игровые брэнды. Проще прикупить права на уже готовый продукт и еще пару лет снимать сливки с адд-онов и продолжений, чем в течение этого же времени вкладывать деньги в новые разработки. Впрочем, не так все просто в мире бизнеса, и стратегия поглощения менее крупных соседей по рынку продиктована не только желанием заполучить хит сезона в свой каталог. Но обо всем по порядку.

Отрочество и юность

В 1996 году Infogrames поглощает британскую издающую компанию Ocean Software Ltd. Этот шаг позволил ей увеличить свои возможности по разработке программ и расширить каталог издаваемых игр (продукты от Ocean стали продуктами от Infogrames). Это слияние было первым в истории Infogrames.

После него последовал целый ряд подобных событий, но прежде чем это случилось, Phillips Media передала Infogrames права на издание и распространение своего каталога мультимедийной продукции. На организацию рефинансирования и проведения этой интеграции было затрачено 400 миллионов французских франков (около 80 миллионов долларов США), которые получены посредством выпуска облигаций. Эта операция вывела компанию в ряды ведущих европейских издателей мультимедийной продукции.

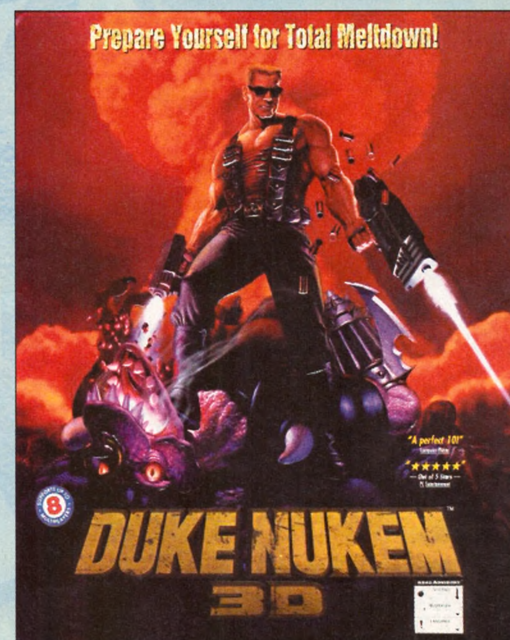
В 1999 году компания осуществляет еще несколько слияний. В марте Infogrames приступает к поглощению английского разработчика и издателя Gremlin, специализирующегося в области спортивных игр. Чуть позже Infogrames становится владельцем 62,5% акций Ozisoft, ведущего издателя интерактивных игр в Австралии. Этот шаг автоматически делает компанию одним из лидеров австралийского рынка и укрепляет ее позиции в Юго-Восточной Азии. Дальнейшая экспансия осуществляется в Соединенных Штатах. Первой жертвой Infogrames пала Accolade Inc, один из издательских лидеров американского рынка. В свое время Accolade выпустила линейку игр Star Control, Test Drive Off Road, стратегию Deadlock, а также серию баскетбольных симуляторов HardBall. Естественно, Infogrames заполучила лицензии на все перечисленное и многое другое.

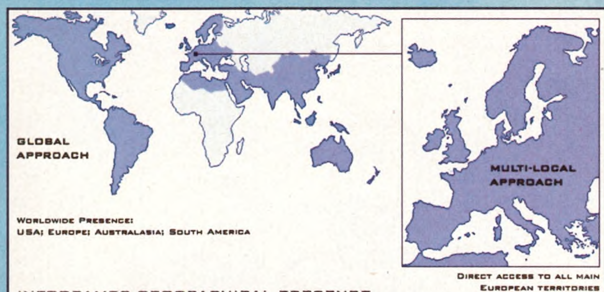
Ноябрь 1999 ознаменовался слиянием с GT Interactive Software, которая к тому времени успела приложить руку к таким хитам, как Duke Nukem 3D, Quake и, конечно же, Unreal. Теперь владельцем прав на издание одной из культовых шутерных серий конца 90-х стала Infogrames. Помимо этого, в ее каталоге оказалась одна из первых трехмерных стратегий Total Annihilation (само собой - со всеми продолжениями), кроваво-черноюморной Blood, а также Shadow Warrior, Oddworld: Abe's Odyssee и Imperium Galactica.

В 2000 охота продолжилась. В апреле было объявлено о начале слияния с канадской компанией Den-O-Tech, в июне - с Paradigm Entertainment, известной разработками консольных платформ нового поколения, располагающей большим опытом создания трехмерных видеоигр и связанных с ними технологий.

В октябре компания организовала совместное предприятие с лидирующим японским издателем Hudson Soft Co. Ltd. Новая компания Infogrames Hudson K.K. с долевым участием Infogrames в 70% стала еще одним шагом в продвижении на азиатский рынок, в частности - в его японский сектор. Впрочем, азиатский регион пока еще не является основным для Infogrames, на него приходится только







Продукты Infogrames продаются в 50000 магазинах по всему миру. Почти по всему...

6% от общей суммы годового оборота компании.

В последние дни уходящего двадцатого века Infogrames инициировала, пожалуй, самое серьезное слияние за всю свою истории. На этот раз объектом неуемного аппетита явилась американская Hasbro. Прейскурант этого старейшего на рынке США производителя игрушек очень широк. Фирма занята не только выпуском компьютерных игр, но и "настолок". Если кто помнит передачу "Счастливый случай", то вот права на этот самый Trivial Pursuit являются собственностью компании. Как и легендарная Monopoly. Помимо этого, Hasbro занята распространением всего, что связано с понятием Star Wars. Если говорить о компьютерных играх, то в свое время Hasbro прибрела права на издание всех игр для платформы Atari, а также прикарманила знаменитую Microprose. По условиям соглашения Infogrames заплатила за слияние 100 млн. долларов.

В результате сделки компания получила права на такие брэнды, как Falcon, Civilization, Roller Coaster Tycoon, Grand Prix 4, Centipede, Missile Command, а также Pong, ставший в свое время революционным событием на рынке интерактивных развлечений. Компания получила право на издание новых версий этих и других продуктов на всех основных игровых платформах, а также на выпуск их сиквелов сроком на 15 лет. Помимо этого, в распоряжении Infogrames оказался сайт Games.com, на котором реализованы интерактивные версии настольных игр от Hasbro: легендарная Monopoly, Clue, Risk и Asteroids.

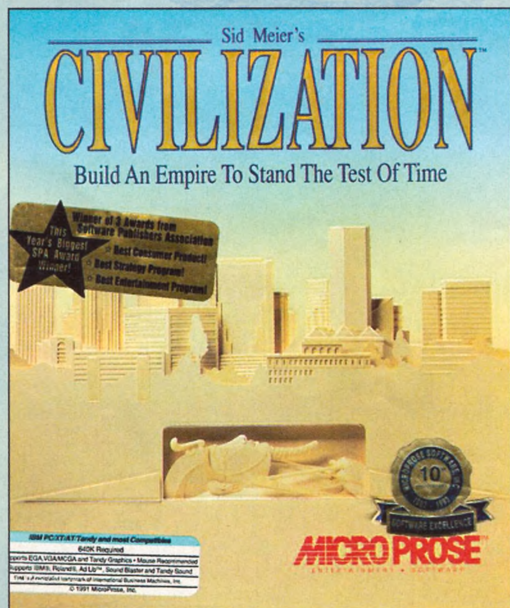


Этапы большого пути



Сотрудники Infogrames в 1989 году





Этого монстра Infogrames окончательно заглотила в 2001 году, сделавшись одним из лидеров не только американского, но и мирового рынка цифровой развлекательной продукции.

Цветущий возраст

Что мы имеем на сегодняшний день? Большая семья Infogrames, образовавшаяся после ряда перечисленных выше слияний, включает в себя несколько крупных подразделений, занятых разработкой, изданием и распространением игр на основных игровых платформах:

- Infogrames Inc. (включая Accolade и Ocean);
- Infogrames Interactive (в прошлом - Hasbro Interactive and Microprose);
- Wizardworks, Slash, GT Value Products и Compuworks;
- MacSoft;
- Humongous Entertainment;
- GT Interactive Software;
- Cavedog Entertainment.

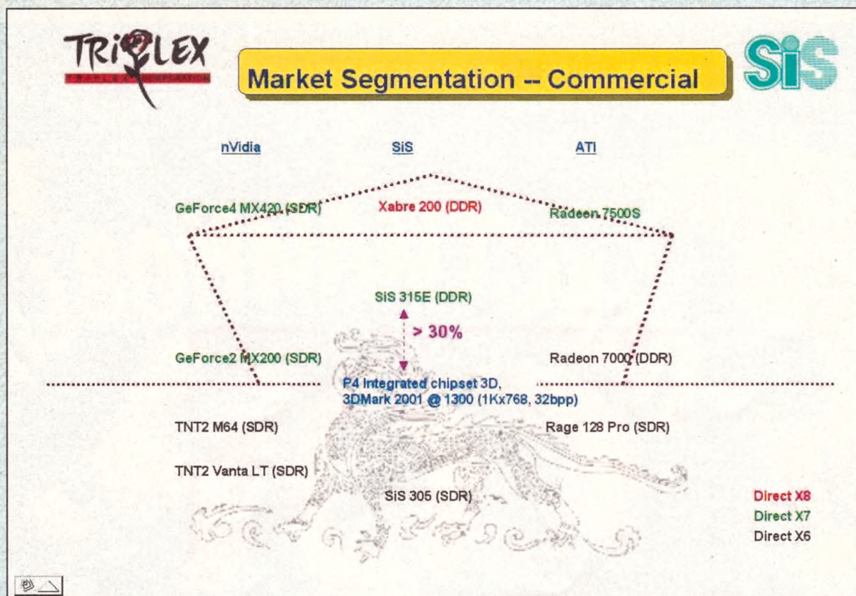
Родственные отношения в этой "семье" весьма запутаны. Сущность и механику сделок, которые проводились для того, чтобы аккумулировать в руках компании эти мощности, в полной мере могут оценить профессиональные юристы, финансовые аналитики и топ-менеджеры со стажем. Проще сказать, что нынешний каталог этого крупнейшего издателя игр для PC включает в себя свыше 200 наименований. Infogrames владеет такими сериями "всех времен и народов", как Civilization и Unreal.

Если говорить о тенденциях, то ситуация, когда одна из небольших контор начинает поглощать своих менее сильных соседей по сектору рынка, – сценарий довольно распространенный. Отрасль компьютерных игр является молодой и что называется быстрорастущей. Сотни студий разработчиков, персонал которых - десять человек с уборщицей, десятки издателей, которые только-только начинают набирать опыт в своем деле. Такие же периоды "взросления" переживало и автомобилестроение, и частный банковский сектор СНГ, и другие молодые отрасли. Выросшие, как грибы после дождя, мелкие структуры постепенно растворились в более крупных. Как в свое время Hasbro поглотила Microprose и Atari, так и сама она была поглощена более сильным конкурентом. В этом плане история Infogrames представляет собой пример грамотно выстроенной стратегии развития компании в условиях бурно развивающейся отрасли индустрии развлечений. Тенденция к концентрации ресурсов – кадровых, финансовых и технологических – сходна с процессами кристаллизации и приводит к созданию более стабильных и эффективных структур. Которые, в свою очередь, способны к организации технологических прорывов, разработке концептуально новых продуктов и большей устойчивости в конкретной экономической ситуации, существующей в странах, где находятся сферы интересов этих компаний. Которые могут оказывать влияние на всю индустрию развлечений, создавая продукты, способные конкурировать со смежными отраслями – рынком аудио и видео, киноиндустрией. Которые в конечном итоге будут определять, в какие игры и на каких платформах мы будем с вами играть завтра.

Сага о кавалергардах

Дмитрий Карасев

Кавалергарда век не долог,
И потому так сладок он...
Булат Окуджава



Набившая всем оскомину схватка между ATi и nVidia началась не так давно. Практический монополист рынка, построивший свой неприступный замок на костях великого конкурента 3dfx, мир его праху, не долго почивал на лаврах. Канадская ATi, давно присутствующая на рынке видеоадаптеров, наконец-то опомнилась и вступила в бой с зарвавшимся новичком. И схватка эта нынче идет с переменным успехом.

Потребитель почувствовал запах далекого боя практически сразу: стремительно начали падать цены на продукцию конкурентов, а количество различных моделей видеокарт от этих производителей росло, словно снежный ком.

Попыталась было выйти на рынок STM со своим довольно удачным семейством Kyro/Kyro II, но плохо организованный маркетинг и некоторые проблемы с драйверами не позволили данному продукту занять свою нишу. Никто не отменял негласное правило "конкуренция – двигатель торговли": рынок встряхнулся от долгого засилья всяческих GeForce'ов и начал подниматься из монополистского пепла. И тут, как снег в июне, с криком "банзай" на головы ATI и nVidia обрушилась тайваньская компания SiS.

Прежде известная как поставщик продукции, ориентированной на low-end сектор, SiS появлялась на рынке видеокарт только со своими интегрированными решениями, обладающими единственным преимуществом – ценой. Но все в этом мире изменяется. Подкопив силы на рынке low-end, Silicon Integrated Systems решила вступить в неравную схватку с лидерами индустрии.

Первой ласточкой стало семейство видеокарт SiS315, обладавшее очень привлекательным соотношением цена/качество и производительностью на уровне GeForce2 MX200. Существенный недостаток этих видеокарт - сыроватые драйвера, дающие много ошибок в современных 3D-приложениях.

Тем не менее, пробный шар был запущен и он попал точно в лузу: SiS 315 удостоилась наград многих авторитетных компьютерных изданий и до сих пор неплохо продается, заняв ценовую нишу между noname GeForce2MX200 и Radeon VE. Но конкуренцию более мощным продуктам от ATi и nVidia эта видеокарта, к сожалению, составить не могла и шла за ними на довольно приличном расстоянии.

И вот свершилось: компания SiS совместно с фирмой Triplex представила новый графический продукт, по количеству инновационных решений значительно опережающий ближайших конкурентов. Из тайных лабораторий была извлечена на свет Божий целая линейка новых графических решений, известных под именем Xabre. Эти видеокарты способны перевернуть рынок с ног на голову.

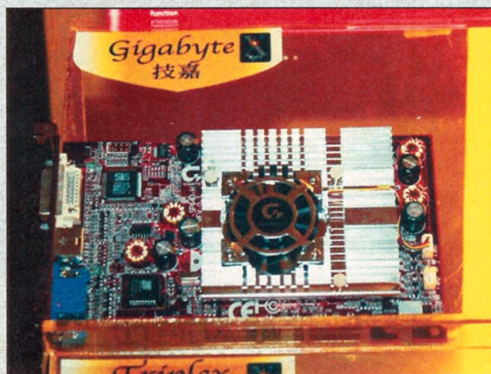
Само название нового GPU точно характеризует весь продукт. Xabre – искаженное английское слово Sabre, обозначающее короткую кавалерийскую саблю. И вот, с шашкой наголо SiS бросилась на рынок мощных видеокарт. Эта кавалерийская атака может закончиться либо грандиозным успехом, либо не менее оглушительным поражением. Посмотрим поближе на этот ритуальный клинок SiS.

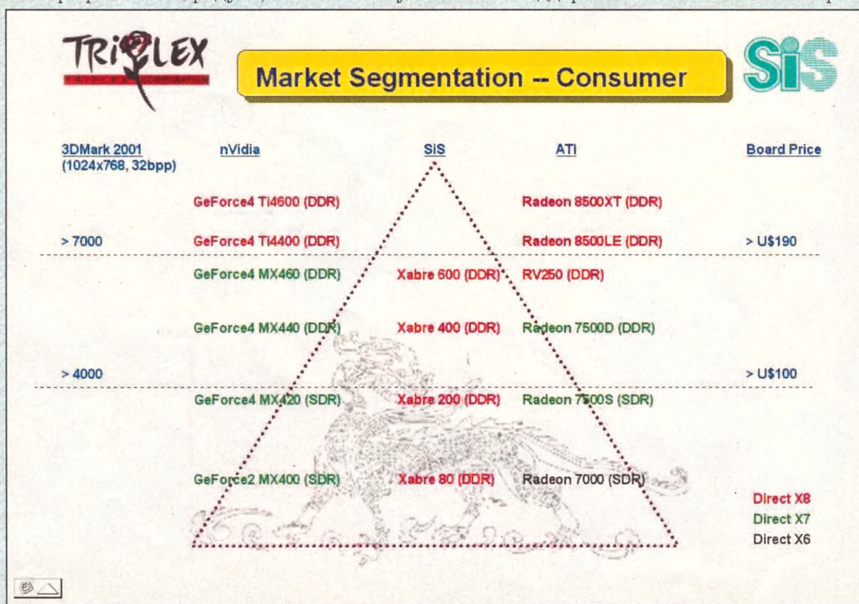
Прежде всего, новое семейство выгодно отличается грамотным маркетинговым позиционированием: семейство графических процессоров Xabre состоит из четырех моделей, ориентированных на различные сегменты рынка. Это позволит каждому пользователю найти для себя свой Xabre. Налицо похвальное желание компании SiS занять максимальное количество рыночных ниш. Здесь, наверняка, не обошлось без влияния "большого брата": можно провести аналогию с компанией nVidia и ее GeForce2 MX200, MX400, Ti и т.д.

Xabre 80 (SiS 328)

- частота ядра 200MHz;
- частота памяти 166MHz для SDRAM (для DDR SDRAM памяти будет использоваться 64-битная шина обмена памяти с чипом);
- пропускная способность шины памяти 2,7 Гб/с;
- AGP 4x;
- поддержка DirectX 8.1;
- 4 конвейера рендеринга с двумя блоками текстурирования на каждом;
- поддержка одновременного вывода изображения на два монитора.

Видеокарта, открывающая линейку семейства Xabre. Основным ее отличием является урезанная шина работы с памятью и поддержка исключительно интер-





Сравнительная таблица характеристик новой линейки Xabre и семейства GeForce4 от nVidia

	Xaber 200 (SiS 332)	Xaber400 (SiS 334)	Xaber600 (SiS 336)	GeForce4 MX420	GeForce4 MX440	GeForce4 MX460
AGP	8X	8X	8X	4X	4X	4X
Частота чипа	200Mhz	250Mhz	300Mhz	270Mhz	270Mhz	300Mhz
Частота памяти	400Mhz	500Mhz	600Mhz	400Mhz	400Mhz	550Mhz
Графический конвейер	4 конвейера 8 текселей	4 конвейера 8 текселей	4 конвейера 8 текселей	2 конвейера 4 текселя	2 конвейера 4 текселя	2 конвейера 4 текселя
DirectX 8.1	Аппаратная поддержка	Аппаратная поддержка	Аппаратная поддержка	Программная поддержка	Программная поддержка	Программная поддержка
Ширина шины памяти	6.4GB	8GB	9.6GB	6.4GB	6.4GB	8,8GB

фейса AGP 4X. Xabre 80 позиционирует-ся как прямой конкурент GeForce2 MX400 и Radeon 7000.

Xabre 200 (SiS 332)

- частота ядра 200MHz;
- частота памяти 400MHz (DDR SRDAM);
- пропускная способность шины памяти 6,4 Гб/с;
- AGP 8x;
- поддержка Direct X 8.1;
- 4 конвейера рендеринга с двумя блоками текстурирования на каждом;
- поддержка одновременного вывода изображения на два монитора.

Представитель “среднего low-end эшелона”. Основными конкурентами Xabre 200 являются GeForce4 MX440 и Radeon 7500. Судя по ценовой политике SiS, борьба будет нешуточной.

Xabre 400 (SiS 334)

- частота ядра 250MHz;
- частота памяти 500MHz (DDR SDRAM);
- пропускная способность шины памяти 8 Гб/с;
- AGP 8x;
- поддержка Direct X 8.1;
- 4 конвейера рендеринга с двумя блоками текстурирования на каждом;
- поддержка одновременного вывода изображения на два монитора.

Эта видеокарта находится на границе low-end и сектора продуктов среднего уровня. В качестве основных конкурентов Sabre 400 называются GeForce4 MX460 и Radeon 7500 DDR, реально же характеристики данной видеокарты сравнимы скорее с GeForce 3 Ti200 и Radeon 8500 LE. Не иначе, SiS скромничает...

Xabre 600 (SiS 336)

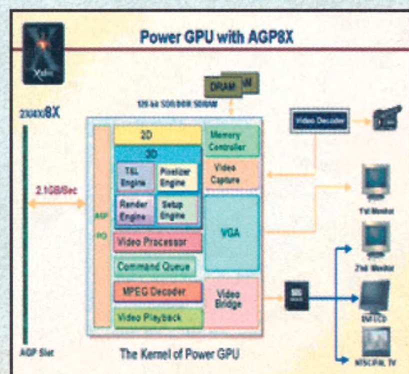
- частота ядра – 300MHz;
- частота памяти – 600MHz (DDR SDRAM);
- пропускная способность шины памяти – 9,6 Гб/с;
- AGP 8x;
- поддержка Direct X 8.1;
- 4 конвейера рендеринга с двумя блоками текстурирования на каждом;
- поддержка одновременного вывода изображения на два монитора.

Флагманская модель семейства Xabre, ей предстоит бороться с GeForce 3 Ti 500 и Radeon 8500.

Основным рекламным слоганом в продвижении нового продукта стал “8x8”. Дело в том, что большинство карт семейства Xabre обладает аппаратной поддержкой DirectX8.1 и работает на новой шине AGP8x. Ни одной их этих “восьмерок” у конкурентов не имеется: GeForce4 и Radeon 8500 поддерживают DirectX 8 только программно, при помощи драйверов. В результате новые программные продукты, использующие функции DX8.1, должны работать на новых решениях заметно быстрее. К тому же, в этом случае центральный процессор заметно разгружается, не выполняя функции по обеспечению совместимости с новым стандартом. Помимо DirectX 8.1, Xabre поддерживает и все функции новой версии OpenGL 1.3

Вторым фирменным козырем Xabre является поддержка шины AGP8x, которая выводит новый продукт на гребень первой волны. “Почему AGP4x уже не устраивает?” - спросите вы. Да хотя бы потому, что старичку уже три года стукнуло. Сам стандарт разрабатывался для расширения шины обмена с памятью и поддерживал максимальную скорость передачи данных до 1066 Мбайт/с. Но с тех пор появилась память новых стандартов RDRAM и DDR, обладающая большей скоростью. И, чтобы общаться с ней, нужна уже бОльшая пропускная способность шины. В итоге, линейка Xabre может использовать по максимуму преимущества широкой шины обмена с ОЗУ и хранить в ней текстуры практически любого объема, в то время как Radeon и GeForce будут просто задыхаться от узости шины обмена.

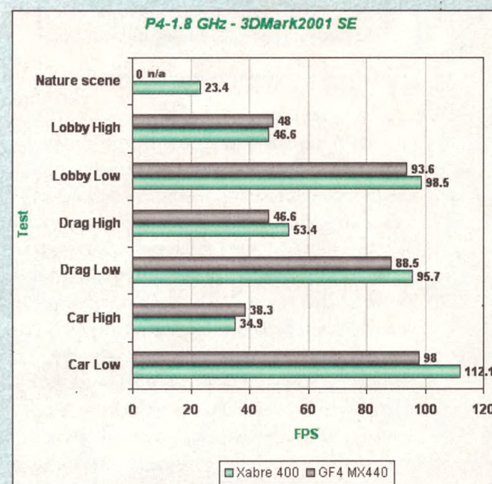
Самое интересное, что на данный момент поддержкой AGP8x обладают только новые чипсеты от SiS. Новые наборы микросхем от Intel выйдут на рынок только к середине лета. Мы видим следующую картину: без материнских плат от SiS новые видеоплаты не покажут все, на что они способны, но без видеоплат сами материнские тоже особо не нужны. Итак, Silicon Integrated Systems выпускает на рынок целую упряжку из двух передовых решений. И решения эти



должны прийтись по вкусу многим пользователям, желающим получить все. Этот марш-бросок SiS ударит и по рынку материнских плат, и по рынку видеокарт.

Конкурентоспособность линейки Xabre очень велика. Помимо поддержки новых стандартов, эти видеокарты вобрали в себя все лучшее, чем обладают соперники. Xabre поддерживает такие передовые 3D-технологии, как Bump Mapping, Cubic Mapping и VolumeTexture.

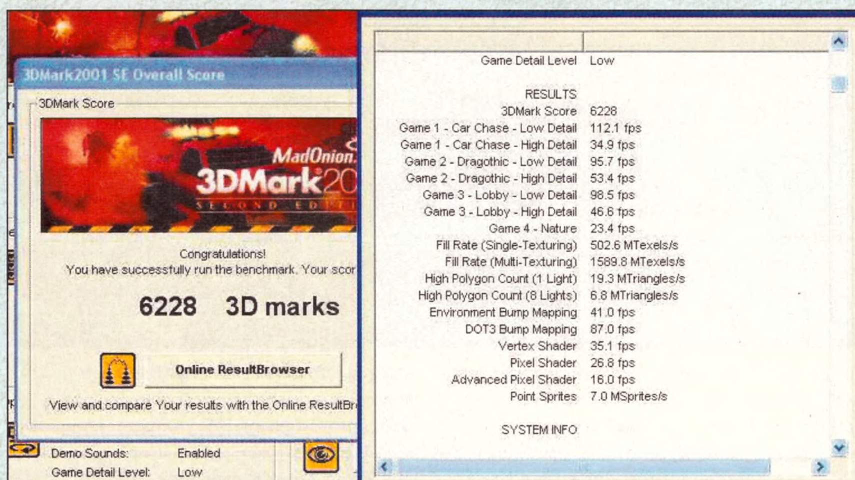
Графические процессоры от SiS, в отличие от предыдущей линейки SiS315, снабжены аппаратным VLIW T&L-движком и поддерживают полноценное сглаживание 2x/4x. В отличие от конкурентов, чип содержит не два, а четыре встроенных графических конвейера, что позволяет ему за один такт обрабатывать восемь текселей. Но это еще не все.

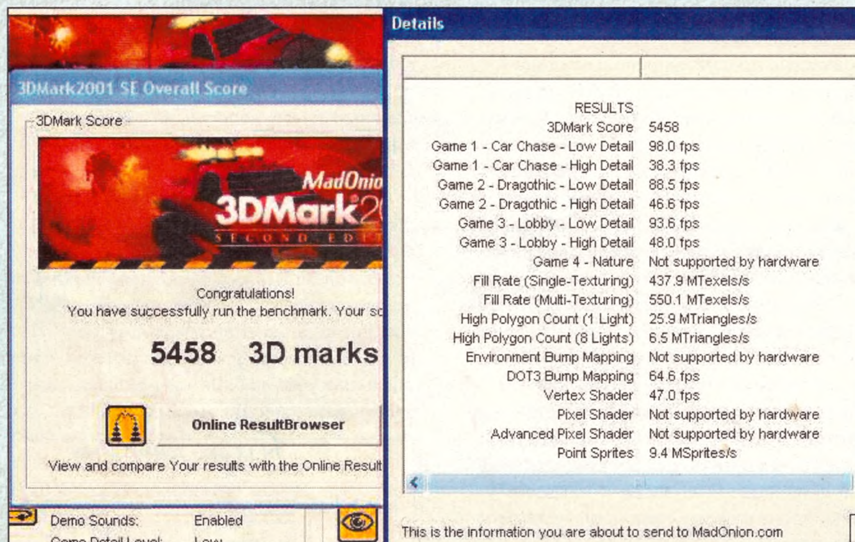


Видимо, посмотрев на успех продуктов от ATi, SiS включила в новые чипы аппаратное ускорение видео. Xabre поддерживает аппаратное ускорение видео, масштабирование картинки, вывод изображения на два монитора, включая пока экзотическую комбинацию LCD-монитор + ЭЛТ-монитор. И это без учета новых запатентованных технологий:

- Pixilizer Engine – повышает контрастность отдельных текстур;
- Coloredeemer –фильтр, улучшающий цветопередачу в 2D и 3D;
- MotionFixing – аппаратная компенсация движения при воспроизведении MPEG-фильмов.

Патентованная технология Frictionless Memory Control ускоряет обмен с видеопамятью, установленной на плате, увеличивая скорость шины обмена до доселе невиданных высот. Продукты от nVidia тихо отдыхают в тенечке от собственной славы.





Мы видим подавляющее преимущество Xabre перед всеми GeForce4 в плане численных характеристик. Но только сухими цифрами дело не ограничивается:

Это первые результаты тестирования видеокарт на чипе Xabre 400 при помощи пакета 3DMark 2001SE, проведенного самой фирмой SiS. В таблице тестирования (diagr2 – Xabre 400, diagr2mx44 – GeForce 4MX440) видны все новые технологии, поддержкой которых выгодно отличается Xabre: это Environment Bump Mapping, Pixel Shader и Advanced Pixel Shader. GeForce 4 этими технологиями не обладает. Результаты очень впечатляют: даже со скидкой на возможные подтасовки внутреннего тестирования новый продукт будет сильным игроком рынка.

У семейства Xabre есть еще одно преимущество – стоимость. Silicon Integrated Systems обладает собственным заводом по изготовлению кремниевых пластин, что позволяет ей установить на свою продукцию очень низкие цены. Приблизительная цена самой дорогой видеокарты Xabre 600 составит порядка ста долларов, что в полтора раза ниже, чем у аналогичных карт от nVidia и ATi.

Очень сложно сказать по пресс-релизам, что из этого всего выйдет, но пока новые продукты выглядят очень и очень заманчиво. О поддержке чипа уже объявили такие компании, как Gigabyte, PowerColor, Elitegroup, CP Technology, Chaintech и Aopen.

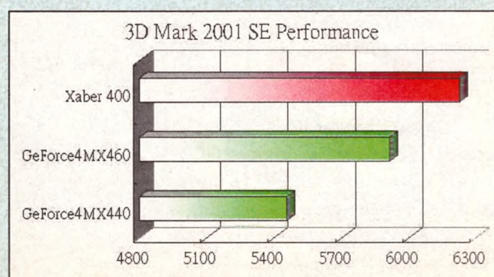
Поддержка нового чипа такими крупными игроками рынка, как Gigabyte и Elitegroup, может означать только одно – хороший маркетинг и повсеместное распространение видеокарт обеспечены. Так как эти фирмы занимаются прежде всего выпуском материнских плат, то можно с полной уверенностью сказать, что чип Xabre найдет свое место и в интегрированных решениях.

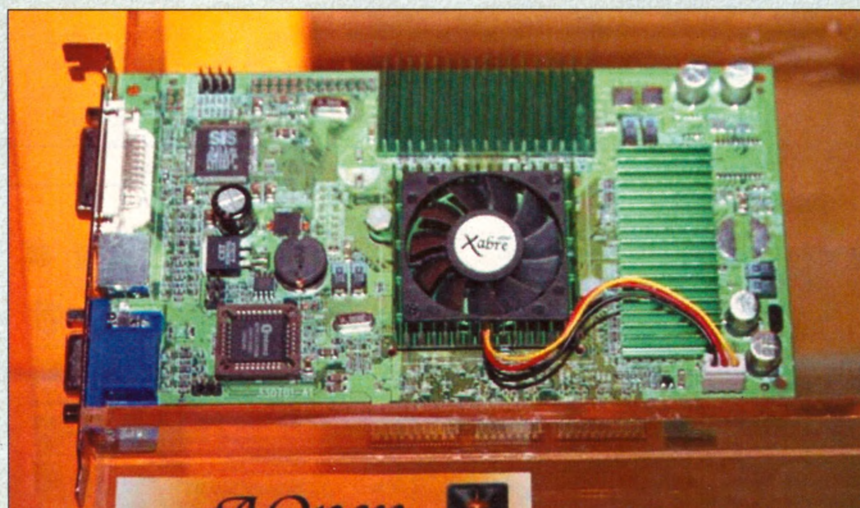
Материнские платы с встроенным видео от SiS могут серьезно ударить по nVidia с ее дороговатым nForce. Судя даже только по числовым характеристикам, без результатов тестирования, любой продукт из линейки Xabre заткнет за пояс интегрированный GeForce 2MX. Не повезет и Intel с ее готовящимся к выходу i845 GL с интегрированным GPU. А учитывая цены на чипсеты SiS, конечный потребитель может получить материнскую плату с интегрированным видео уровня GeForce 4 за сумму порядка 110-130 долларов.

До выхода первых видеокарт на базе Xabre 400 ждать осталось совсем немного – серийный выпуск планируется уже во второй половине мая. Дата выпуска других моделей линейки пока неизвестна. Они появятся на рынке приблизительно в середине июня. Если видеокарты выйдут с нормальными драйверами и с действительно хорошими ценами, то семейство Xabre можно смело рекомендовать всем людям, желающим вдохнуть полной грудью сладкий воздух новизны. Конкуренты останутся ни с чем до выхода новых продуктов. Такой обширной поддержкой современных технологий не обладает пока ни одно решение от ATi и nVidia.

Остальные же пользователи и геймеры смогут с интересом наблюдать за очередным витком гонки видеовооружений: nVidia и ATI вряд ли надолго останутся позади нового конкурента. Да и в планах самой SiS уже значится выпуск видеокарт с поддержкой DirectX 9 в начале следующего года. Поживем – увидим.







Duke Nukem: Manhattan Project



Во время игры нажмите [~] чтобы вызвать консоль и вводите следующие коды:

give all – получить все оружие и предметы;
give ammo – получить все оружие;
give jetpack – получить джет-пак;
give forcefield – получить силовое поле;
give life – получить дополнительную жизнь.

FIFA World Cup 2002



Любым текстовым редактором откройте файл soccer.ini, который находится в директории с игрой. Добавьте в него следующие строки:

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 – открыть все американские, азиатские, европейские и мировые команды;
UNLOCK_TOURNAMENT=1 – открыть все турнаменты;
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 – компьютер выбирает разные команды;
DEMO_MODE=1 – запускать игру в деморежиме;
WINDOWED=1 – запускать игру в окне;
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 – уравнять статистики команд.

Master Rallye



Войдите в меню опций и введите любое из следующих имен для активации соответствующего кода:

MEGOTPELKA – включить режим кодов;
MRWHIPPIER – открыть режим “Invitation”;
MONKEYMRMAGIC – открыть режим “Master Rally”;
SWEDGERAMA - открыть режим “Challenge”;
OPENROYSLOT – все машины;
NINETYFOUR – все классы машин.

Extreme Paintball 4

Во время игры нажмите клавишу [t] и вводите следующие коды:

CatDebug – включить общий режим отладки;
IAmACheater – включить режим кодов;
EngineDebug – включить режим отладки для движка игры;
GameDebug – включить режим отладки для игры.

Warrior Kings

Любым текстовым редактором откройте файл сохранения игры, который находится в папке с игрой, и найдите в нем строки “*FOOD*”, “*WOOD*” и “*GOLD*”. Измените соответствующие им значения на “*100000*” и у вас будет много еды, дерева и золота.

Юрий Катков

The Elder Scrolls: Morrowind



Во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [~] и вводите следующие коды:

setflying 1 – режим полета;
setsuperjump 1 – супер-прыжки;
setwaterwalking 1 – ходить по воде;
setwaterbreathing 1 – дышать под водой;
fillmap – показать все города на карте;
fixme – переместиться на 128 юнитов от данной локации;
help – описания к большинству консольных команд;
toggleai – включить/выключить A.I.;
togglefogofwar - включить/выключить туман войны;
togglegodmode - включить/выключить режим бога.

Soldier of Fortune 2: Double Helix



Запустите игру с параметрами *+set console 1 sv_cheats 1*. Для этого в командной строке ярлыка в Windows напишите следующее, с учетом директории, в которой у вас находится игра: *“C:\Program Files\Raven Software\SoF2\SoF2.exe” +set console 1 sv_cheats 1”*. Теперь во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [~] и вводите коды:

god – бессмертие;
give all –все оружие;
noclip – режим прохождения сквозь стены;
map # - перейти на карту #, где # может быть одной из следующих:

shop 1	col6	finca2	arm1	hk6	hos4	kam4	kam10	air4
shop2	col7	finca3	hk1	hk7	shop3	kam5	kam11	shop5
col1	col8	finca4	hk2	arm2	shop4	kam6	kam12	shop6
col2	col9	liner	hk3	hos1	kam1	kam7	air1	shop7
col3	col10	liner	hk4	hos2	kam2	kam8	air2	cem1
col4	finca1	liner	hk5	hos3	kam3	kam9	air3	

Домашние страницы разработчиков

Файл Правка Вид Избранное Сервис Справка

Назад Вперед Остановить Обновить Домой Поиск Избранное Журнал Печать Кодировка

Адрес http://www.writeinrussia.ru/by/gameworldnavigator/etc/©® Переход

Домашние страницы разработчиков

Никита Старцев

Все мы любим играть в игры. Но обычно забываем, что на создание одной игры уходит не одна бессонная ночь сценаристов, дизайнеров, программистов, композиторов... И поэтому возникает законный вопрос: а может ли кто-нибудь из вас назвать хотя бы пяток людей, которые создают эти самые игры? Я не говорю о Сиде Мейере, который вписал собственное имя в заголовки знаменитой серии Civilization, из-за чего его теперь не знают только люди, чрезвычайно далекие от индустрии компьютерных игр. И уж, наверное, вы не знаете, что у разработчиков, как и у обычных смертных, тоже бывают домашние странички. Пристегните ремни, вы узнаете о хомпагах девелоперов.

LEVELORD'S DOMAIN HTTP://WWW.LEVELORD.COM/

Сначала мне показалось, что этот сайт принадлежит секте наркоманов-сатанистов, помешавшихся на сексе. Уж больно мрачно он выглядит, да и последние новости ну никак не ассоциируются с компьютерными играми. После некоторых исследований оказалось, что это действительно домашняя страничка отвязного Ричарда Грея - одного из самых известных дизайнеров уровней. Этот человек принял участие в таких проектах как Doom, Quake, Duke Nukem, Sin и F.A.K.K.2. Неплохой послужной список. Теперь же у вас есть шанс познакомиться с ним поближе. Сайт по-прежнему "в разработке", хотя новости там ведутся аж с 1997 года. Здесь вы сможете узнать множество жутко полезных вещей: с кем Ричард был на вечеринке в прошлую пятницу, подробности о собачках его мамы, как звали его тренера по дзюдо, когда он был маленьким, и еще кучу других историй из левелордовской жизни. Также вам представится уникальный шанс почитать рассуждения Левелорда на тему книг, еды, религии, последних событий в мире... Да еще кучу всего. Если бы мы решили опубликовать все содержимое этого сайта, то сомневаюсь, что смогли бы уместить хотя бы половину. При этом учтите, что некоторые разделы еще пусты. Но то, что есть, заслуживает особого внимания. На странице "Tinkerings" (она же "Халтурка", она же по совместительству "Downloads") вы сможете найти уровни для Duke Nukem 3D, которые не вошли в финальную версию игры. Плюс к этому: уровни для Doom 1, Sin и Quake 3 Arena. Хотя бы из-за этого данный сайт стоит внимания.







HOLA HTTP://WWW.CLIFFYB.COM/



Весьма невзрачный сайт с простеньким дизайном принадлежит не кому-нибудь, а самому Клиффу Блежински. Этот парень – создатель всем вам хорошо известного Unreal, а также дизайнер карт для Unreal Tournament. Содержанием его страница, конечно, не блещет. Всего-навсего фотка автора и вебкамера. Да еще несколько статей о компьютерном бизнесе. Но каких! Три из них призваны помочь вам найти работу в компании, занимающейся производством игр, а еще две рассказывают о тонкостях дизайна уровней для Unreal (а по большому счету - вообще для шутеров). Даже если вы и не видите себя будущими "Блежински", такая информация будет весьма полезна "для общего развития". Не пропустите!

ТУПИЧОК GOBLINA HTTP://WWW.OPER.RU/

Tynu40k Goblina

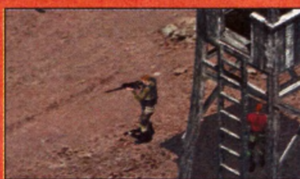
форум • новости • архив • игрушки • пыточная • картинки • PIG.RU • переводы • Cyberfight.ru

Все, что вам необходимо знать для работы с электронной почтой... Алекс Экслер

AdRiver Заказать Мега-Майку

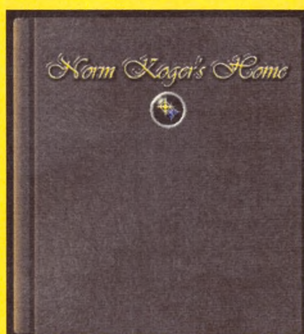
Harley Davidson and the Marlboro Man - Харли Дэвидсон и ковбой Мальборо NEW!!!
Chicken Run !!! - Побег из курятника NEW!!!
Full Metal Jacket !!! - Цельнометаллическая оболочка

Вот дошли и до соотечественников. Посмотрим, что есть на сайте у бывшего питерского оперуполномоченного, нашего камрада Goblina. Многие захотят возразить: да какой он разработчик? Если чем и занимается, то исключительно локализациями. На самом деле это не так. Ст. о/у Goblin принимал активное участие в разработке игры "Шторм" на должности проджект-менеджера. А несколько месяцев назад сообщил общественности о том, что он "идейный руководитель" нового проекта, ролевой игры от "1С" (см. Навигатор №10(53)'2001). Название игры – "Санитары подземелий: упыри в крысятнике". Как обещает сам Goblin, "игра будет зверской". Если вы просмотрите соответствующий форум, то сможете вкратце узнать о ходе разработки, а если сильно повезёт и он вас там зарегистрирует, возможно подкинете пару своих идеек. Кроме форума на сайте также можно найти обзоры многих FPS, и кое-какие статьи "за жизнь", про кино и "о железе". Ещё есть коллекция прикольных картинок и страничка, на которой вы можете заказать фильмы студии "полный Пэ", которые перевёл лично Goblin. Отличительная особенность переводов студии - пролетарская прямота и полное отсутствие цензуры (женщинам и детям смотреть не рекомендуется).

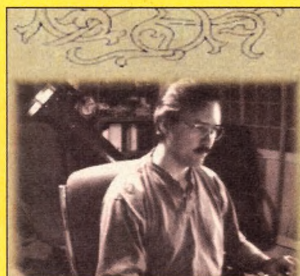


Готово Интернет

NORM KOGER'S HOMEPAGE — HTTP://HOME.AUSTIN.RR.COM/NORMKOGER/



Дизайн сайта в виде книги выглядит оригинально. При просмотре сразу возникают ассоциации с древними мифами и легендами о рыцарях. На деле же это (хотел написать "всего-навсего", но рука не поднимается) сайт Норма Когера – создателя достаточно известных варгеймов. Вы слышали о таких играх, как Conflict: Middle East, Wargame Construction Set II:TANKS!.. или Conflict: Korea? Если нет, то это не страшно. Последняя из них появилась аж 8 лет назад - солидный возраст для игры. О последующих его проектах осведомлены, наверное, только самые заядлые любители жанра. На сайте вы сможете ознакомиться с полным списком его творений. Также узнаете, где Норм учился/работал, о его увлечениях и пристрастиях и увидите небольшую коллекцию картинок на тему войны, сделанных в trueSpace. Весьма занятно, особенно если учесть, что некоторые из них посвящены русско-японской войне 1904-1905 годов.



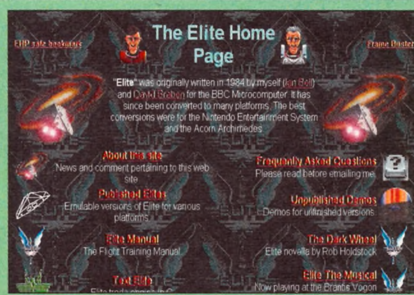
KEN SILVERMAN'S OFFICIAL HOMEPAGE — HTTP://WWW.ADVSYS.NET/KEN/

Самый заурядный и по дизайну, и по содержанию сайт из всех, представленных сегодня, принадлежит Кену Сильверману. В свои 27 (а пришел он в индустрию более десяти лет назад) он уже известен как создатель знаменитого движка Build. Также он принимал участие в разработке Shadow Warrior, Blood и Redneck Rampage. Его домашняя страничка мало чем отличается от сотен тысяч других, принадлежащих "обычным" людям. Фото, биография, хобби… Ничего особенного, если не считать набора доступных для скачивания полезных программ, простеньких игр и кое-каких интересных патчей. Достаточно познавательным может быть исследование раздела, посвященного Voxlap – новому движку, над которым Кен сейчас трудится. Вы найдете несколько скриншотов и список поддерживаемых функций. Помимо всего этого, вам представится шанс ознакомиться с историей создания Build Engine. Например, узнаете, что Кен начал его разработку на чипсете 386DX-20, когда ему было всего 17 лет.



IAN BELL (ELITE) HOMEPAGE — HTTP://WWW.IANCGBELL.CLARA.NET/

Я уж и не уверен, помнит ли еще кто-нибудь Яна Белла (см. Навигатор №10(53)`2001). А ведь в свое время он разработал Free Fall и Elite. Может, и не помнят, ведь случилось это лет 20 назад. Давненько однако. Free Fall представляет из себя первую (!) игру жанра "beat-em-up". Вы в роли гуманоида бьете руками и ногами гадких инопланетян на космической станции. Полная версия весом 14 килобайт выложена на сайте. Про Elite, являющуюся гибридом, жанровую принадлежность которого я не возьмусь определять, можно найти намного больше информации. Тут вам и мануалы, и демо-версии, и музыка, в том числе и сама игра с эмуляторами, чтобы заставить ее работать. На сайте вы также увидите раздел, посвященный школе боди-арта, галерею с фотографиями кошек, страничку, на которой находятся треки, созданные Яном Беллом под псевдонимом DJ Logo… Все остальное – на любителя. Зайдите, может и для вас найдется что-нибудь интересное.



PLANET //ROME.RO — HTTP://WWW.JOHNROMERO.COM/



А на закуску хочу вам поведать о хомпаге одного из самых известных разработчиков компьютерных игр – о страничке Джона Ромеро. Если кто не в курсе, то этот представитель человечества – не кто иной, как создатель, программист и дизайнер Wolfenstein 3D, Doom 1-2, Heretic, Final Doom, Hexen, Quake, Daikatana и Anachronox. Ну что тут скажешь… Обязательно зайдите и посмотрите. Сайт еще не закончен, и на нем не так много информации, как нам хотелось бы, но все же… Вы сможете найти две истории создания игр. Одна из них между прочим о Daikatana. Также предполагается, что там должна быть статья "How I Got Into Gaming", что в вольном переводе означает "как я попал в игровую индустрию", но, к моему огромному разочарованию, ссылки на эту статью пока еще нет. Чуть ниже вы найдете список всех проектов с 1982 по 2002 год, в которых участвовал Ромеро. Описание есть только к Alien Attack – одному из его самых первых. Будем ждать обновлений. А пока же мы можем узнать из новостей, что прославленный разработчик будет теперь создавать игры для Gameboy и остриг волосы, которые растил еще с 1991 года. Теперь у кого-то будет новый парик. Ко всему прочему Ромеро продает через eBay свою желтую Феррари Тестаросса с 625 лошадиными силами под капотом. Кардинально же он решил все изменить. Надеюсь, что это отразится на его творчестве в лучшую сторону.



Домашние страницы разработчиков

Файл Правка Вид Избранное Сервис Справка

Назад Вперед Остановить Обновить Домой Поиск Избранное Журнал Печать Кодировка

Адрес http://www.writeinrussia.ru/by/gameworldnavigator/etc/©® Переход

RICHARD JACQUES

HTTP://WWW.RICHARDJACQUES.CO.UK/

Первая в нашем списке страничка композитора. Я бы сказал, что это даже больше похоже на официальный сайт, чем на домашнюю страничку. Принадлежит Ричарду Джэкесу – молодому композитору, который семь лет работал в Sega и написал музыку для Sonic R и его продолжения Sonic 3D. Еще его саундтрэки звучат в нескольких сеговских гонках и в Worldwide Soccer 98. Полный список, как всегда, можно найти на сайте. Изучив предоставленные материалы более досконально, вы узнаете, что, помимо компьютерных игр, творения Джекеса можно встретить на телевидении (правда, не на нашем) и даже в паре короткометражных фильмов. Из других разделов интерес представляет разве что FAQ's, потому что это одно из немногих мест, где, так сказать, "звучит голос" самого композитора. Там вы сможете прочесть что-то вроде интервью, в котором он отвечает на вопросы: о жизни, музыке и планах на будущее.



RICHARD JACQUES

Composer

INTRO
BIOGRAPHY
GAMES
TV
FILM
PRESS
STUDIO
DOWNLOADS
FAQ's

RICHARD JACQUES is a talented young composer working in the TV, Film and Video Game industries. Having held the position as Composer for 7 years at Sega of Europe, he is now

KRANK'S JOURNAL

HTTP://WWW.LIVEJOURNAL.COM/USERS/_KRANK_/

А вот и еще один представитель Российской Федерации - Андрей "КранК" Кузьмин, житель Калининграда, а по совместительству еще и генеральный директор компании K-D Lab, на совести которой создание таких хитов как "Вангеры" и "СамоГонки". В данный момент они занимаются разработкой игры "Периметр", а вот чем занимается их генеральный директор, вы узнаете из его журнала: смотрит фильмы, читает книжки, готовится к презентациям, не пьет в Новый Год... Да еще много чего он там успел натворить с прошлого лета, когда начал вести свой онлайновый дневник. Хотя, кроме самого дневника, ничего на сайте и нет, данная страничка является чуть ли не самой интересной из перечисленных. Вот вы, например, могли себе представить, что в прошлом году в компанию K-D Lab пришло письмо о сотрудничестве "от некоей индийской команды разработчиков"? Почитайте журнал KranK-а, еще не такое узнаете. Множество разных забавных случаев из жизни самой компании и их директора, в том числе и платонический труд при выпуске "СамоГонок", не дадут вам скучать.

Все бы разработчики такое писали.

Между прочим...

...или хочу к добрым Бибуратам

Кранк также ведет дневники разработчиков "Периметра" на сайте www.exodist.net. Цитата классика за датой 10.05.02 ниже.

"Была битва за технологическое дерево Легиона. Вся менеджерская в крови :).

Я пока не победил..."

Friends | Calendar | User Info | Memories

KranK's Journal

14th April, 2002. 3:56 pm. КЫСЬ

Утром дочитал "Кысь". Это просто Шедевр Русской Словесности (ШРУС!). А какая хлупина характиров! А атмосфэра? а мараль? В конце проставлена дата написания: 1986-2000. Получается Толстая 14(!) лет работала над книжкой, неслабо. Во второй поповине fps конечно подупал, размылось все, и революция как-то развития не получила - пинзин всех убил. Видать, устала уже Беню в себе носить, закруглилась по быстрому. Жаль.

Внутренний мир навсегда и круто обогатился. Голубчики, ржавь, мышь, мурзы, санитары, пушкин, Последствия, огнецы, перерожденцы, и еще дофига всего. Жутко горд за отечественную литературу. Надо будет критиков почитать, чего подлецы пишут...

Current mood: отличный.
Current music: Moby - In My Heart.

Make Notes

AL LOWE'S HUMOR SITE

HTTP://WWW.ALLOWE.COM/

Ну что, квестоманы, пришло и ваше время. Дождались, наконец. Хочу предложить вашему вниманию сайт Эла Лоуи. Этот лысоватый дедушка с бородкой есть не кто иной, как создатель King's Quest и Space Quest. Но больше всего он, конечно же, известен своей серией юмористическо-эротичеких или эротическо-юмористических квестов Leisure Suit Larry. Да и вообще за 16 лет в Sierra On-Line наделал много чего. При создании каждой игры он выполнял разнообразную работу. В основном был сценаристом и дизайнером, но иногда брал на себя функцию композитора (15 лет - стаж учителя музыки) и программиста. Обо всем, включая биографию и дискографию, поподробнее можно узнать на сайте. Из полезностей там можно найти кучу информации о виртуальных похождениях Ларри, в том числе и прохождение всех игр. Если порыться, то можно откопать такую вещь, как тестовый мультик для последней, восьмой, части Leisure Suit Larry, которая так и не появилась на свет. А ведь она была уже трехмерной. Кроме того, вы сможете даже загрузить некоторые игры, сделанные Элом. В большинстве из них главными героями выступают диснеевские персонажи: Микки Маус, Дональд Дак и Винни Пух (не тот, который пел песенку про тучку). А теперь посмотрите на название страницы. Помимо всего прочего это еще и юмористический сайт. Автор собрал на нем массу шуток из игр, своих собственных и не только. Там есть разделы с картинками, рассказами и даже звуками. Так что, даже если квесты – не для вас, вы все равно сможете неплохо провести время и посмеяться.

Al Lowe's Humor Site

Welcome to the official **Al Lowe Humor Site!** You may know me as the creator of Leisure Suit Larry, a series of adventure (and other types of) games published by Sierra On-Line, Inc. over a 16-year period.

This site has several purposes:

- to make you laugh with lots of humor in text, audio, and even sight gags.
- to convince you to join my daily free joke mailing list, CyberJoke 3000™
- to share some inside information about my games, Leisure Suit Larry and *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist*
- to promote the Leisure Suit Larry message board
- and to let you download some great music, sound effects, and even a few complete games from my early years.

Al Lowe

Here are a few things about me that you may find interesting:

Готово Интернет

BIB The Tall

Sotnik's Odyssey

Клуб по интересам "Оском 2"

Так уж получилось, что статья о левой Ultima Online в апрельском номере вызвала шквальный огонь в мой адрес на "критическом" форуме навигаторовского сайта. Кашу заварил модератор форума Oskom (Вопросы/Ответы) RazorVano, которому вскоре начали помогать официальные и не очень представители российских фри шардов. Основные претензии свелись к тому, что автор зашорен на системе OSI, что не обозрел всех российских шардов, а на тех, где создавал эккаунты, находился недолго и не разобрался во многих фишках. Сейчас объем разборок уже перевалил за десять страниц, а количество посетителей, ознакомившихся с его содержанием, приближается к трем тысячам.

Другие игры

Позволю себе начать с того, что Ultima Online одна. И это именно та UO, которую предлагает OSI. Все, что мы имеем удовольствие или неудовольствие наблюдать на фри шардах, "Ультимой" называться не вправе. Как и не вправе владельцы и администрация этих игровых серверов использовать зарегистрированные торговые марки типа Ultima или Ultima Online, являющиеся собственностью компании Electronic Arts. Поэтому претензии, высказанные мне в связи со сравнениями фри шардов с системой OSI, не могу признать обоснованными. Ежели изволили включить в название соответствующие слова, то будьте добры смириться с тем, что с UO вас и будут сравнивать.

Это фичи

Фри шарды основаны на использовании нескольких эмуляторов UO, которым мы уделили пару страниц во все том же апрельском номере журнала. При этом определенная часть этого программного обеспечения написана так, что программеры шарда не в состоянии что-либо изменить, как бы им и играющим на этом шарде игрокам этого не хотелось. Поэтому за такими вещами закрепляется статус фич, данностей, с которыми приходится мириться. Иногда, правда, под них подводят идеологическую базу.

Второй взгляд на Oskom 2

Почему именно на "Оском 2"? По нескольким причинам. Во-первых, это слепок с наиболее устойчивого российского фри шарда Oskom, основанного свыше двух лет назад. Во-вторых, здесь довольно мало игроков, что способствует отсутствию лага. В-третьих, именно с представителями этого шарда мне было интересно общаться в рамках дискуссии на нашем форуме.

Игра на этом сервере платная. Деньги переводятся через систему WebMoney, в месяц - 100 рублей или 3 доллара США. Насколько мне известно, полученные таким образом наличные идут на оплату трафика и модернизацию железа. Любому желающему предоставляется месячный триал, правда, созданный персонаж обладает несколько урезанными правами (например, не может кастовать атакующую магию, все спеллы при этом будут рефлектиться на него самого).

О железе. Сервер расположен на двухпроцессорном PIII 800, 1Gb RAM. Причем на этой машине физически находятся оба Oskom'а. Первый Oskom характерен устойчивым лагом, образующимся по нескольким причинам:

- одновременное присутствие в онлайне до 350 игроков (еще совсем недавно ограничение стояло на уровне 500);
- давно не проводившаяся чистка (wipe), в ходе которой уничтожается часть предметов, засоряющих не только игровой мир, но и файлы сервера;
- относительно высокая плотность застройки;
- размещение всех игровых территорий на одном физическом сервере;
- соседство приоритетного Oskom'а 2.

Играть с таким лагом на первом "Оскоме" сложно. Но можно. И играют. Как мне кажется, из-за того, что все успели перезнакомиться в RL и обрасти кругом общения.

Но вернемся к Oskom'у номер два.

Фича: как и на OSI, здесь никто никому не расписывает, как нужно грамотно играть. Всю информацию ньюби должны выковыривать самостоятельно из других игроков посредством общения или приобретать на собственном, иногда печальном, опыте. Большую пользу в данном моменте может принести тщательное изучение имеющейся на сайте документации, а самое главное - рытье на форумах (обоих "Оскомов").

Фича: отсутствие скиллкапа. Если кто и помнил про 700 скиллов - забудьте. Хотите кучу ГМ'ов - качайте сколько влезет. Или на сколько хватит усидчивости и желания стоять/бегать на макросе. За пару-тройку дней элементарно прокачиваются все "лоры": анатомия, Item ID, Arms и Animal Lore и т.д. Hiding, само собой. Правда, прятаться позволяется только в том случае, если персонаж не стоит в War Mode. Разрешены к использованию программы типа UO AutoPilot, UO Loop. А вот UO Assist запрещена (т.к. ее использование чревато глюками сервера).



Я заказываю Maureen большую плавильню



Эти эльфы-арчеры обречены. Они совершенно не способны драться в ближнем бою

Фича: в наличии территория T2A (The Second Age). И это весьма большой плюс данного шарда, которым не могут похвастать большинство конкурентов.

Фича: из гор, пещер и бугорков в лесах добывается разнообразная руда (копать можно, не слезая с лошади), которая поддается обработке только при наличии соответствующего цвету скилла. Недостаточно скилла - нельзя плавить. Удельный вес руды невелик, да и копается она малыми же порциями. Выход инготов напрямую зависит от все того же майнинга (а еще - от сытости чара), поэтому привычный на OSI метод прокачки переплавкой двух рудных кучек за прием не срабатывает. Здесь их требуется не меньше трех, иначе получается неудачная попытка, во время которой скилл не растет. Мне кажется, что нет особого смысла плавить руду до тех пор, пока скилл не достигнет отметки 80 или больше. Локации для копания руды расположены по принципу 1 точка на 1 тайл, и только на полностью открытых взгляду склонах гор или в пещерах. В последних они натыканы так густо, что, не сходя с места, можно раскопать 16 позиций.

Руда копается рэндомно, причем продвинутые типы добываются в мизерных количествах.

Сделанные из железа и цветных металлов оружие и доспехи можно пускать в переплавку, для чего потребуется большая Forge (кстати, ее не разрешается устанавливать внутри домов).

Во время добычи руды периодически появляются элементалы, поэтому рудокопов лучше без присмотра не оставлять.

Фича: статкап - 350 поинтов. Реально замедление роста статов наступает по достижении показателя 80. Если хотите прокачаться дальше - накладывайте заклинание Curse на доспехи и элементы экипировки, надевайте их на себя и спаррингуйте с друзьями-товарищами. Можно и в одиночку (коровы, бычки, медведи), но в этом случае вы сильно рискуете собственным здоровьем и жизнью. Любой начинающий ПК вас завалит элементарно. Снять курсанутые доспехи можно с собственного бездыханного тела или после того, как на вас применят спелл Bless (который работает здесь совершенно не так, как на OSI). Еще один вариант - полиморфнуться в существо, отличное от человека.
При превышении потолка в 350 единиц статистики снижаются, причем этим процессом можно управлять с помощью определенных скиллов. Например, декстерити падает при успешном юзании Animal Taming.

Фича: однотипные на первый взгляд предметы не всегда складируются. Например, местная 54-я Сфера считает разными перья орла и ворона. Более того, аналогичная ситуация случается и с мясом коров.

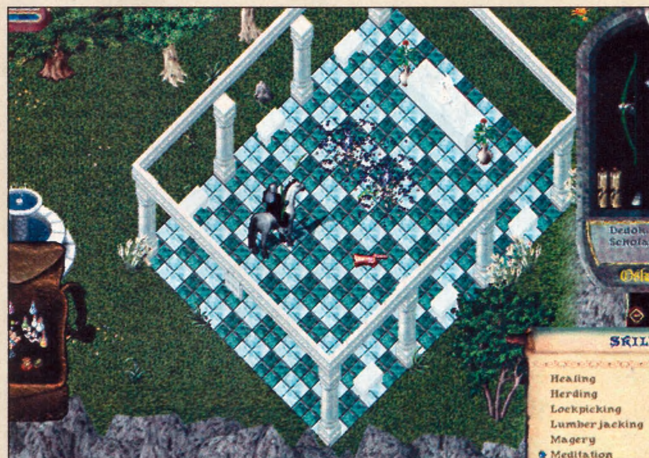
Фича: в банк можно положить 400 или чуть больше единиц веса (камней). Так задумал местный девелопер-барин MoNK, все остальные теории по этому поводу - выдумка. При этом деньги ничего не весят (в отличие от OSI). ИМХО, жить с таким банком невесело, особенно крафтерам. Негде хранить ресурсы и мало-мальски ценные вещи. Что заставляет народ ставить дома или снимать на несколько дней комнаты в гостиницах.

Дома на "Оскоме" - отдельная песня, в которой имеется множество тонких моментов. Начну с того, что местные умельцы разработали кучу собственных проектов, которые, нужно отдать им должное, весьма прилично смотрятся. Цена простейшей (стандартной) палатки составляет порядка 25 тысяч монет. Дома желательно огораживать забором, это уменьшает шансы воров сотворить владельцам недвижимости пакости. Вокруг домов автоматически устанавливается антимэджик зона, в которой запрещены к кастованию определенные заклинания. В домах (и в антимэджик зоне) можно лочить предметы. Также существуют сейфы, обеспечивающие дополнительную защиту хранящихся в них предметов (закрываются на ключ, который можно сделать общим для нескольких сейфов).

Из меди и довольно редких злата-серебра продвинутые тинкеры изготавливают магические ключи, которые невозможно украсть или взять с тела. Из этих болванок делаются копии любых важных для игрока ключей.

Фича: маркированные руны имеют ограниченное количество юзаний, соответствующее величине скилла Magery того, кто применил на них спелл Mark. Рунбуки отсутствуют как класс.

Фича: с туш продвинутых монстров (титаны, драконы и т.д.) можно слутить специальную кожу и руду, пригодную для пошива или ковки продвинутых доспехов или оружия. Также на них попадаются Dragon Rock и Titan, из которых можно изготавливать магическое оружие Dragon



Храм Тишины невдалеке от Britain - симпатичный пример оскомовского творчества



Повторный тэйминг: "Мне всегда хотелось такого босса"

Claw или Titan Maul. Если верить местным легендам, то эти штуковины способны накапливать опыт и повышать убойность и крутизну магических свойств.

Фича: всегда есть вероятность успешного применения любого заклинания (если позволяет запас маны и имеются необходимые реги). Так на скилле Magery 50 можно успешно скастовать Resurrection. В то же время всегда есть вероятность сфизлить на кастовании простейших заклинаний. Например, при скилле 53 мне иногда не удается кастовать Poison или Recall. Даже со скролла. После одного из таких физлов моего чара быстро убили.

Фича: при любом скилле Taming есть вероятность затэймить любого тэймебельного монстра. Хоть дракона.

Фича: у всех существ имеется привязка цвета к карме. Я лично наблюдал в Destard'е серого дракона, причем в таком месте, где никто не мешал бы мне встать на макрос и заняться его тэймингом. Следовательно, можно сделать серыми любые существа в этой игре. Любых драконов, например. Достаточно давать им кушать красных ПК. Делается это элементарно в рамках одного эккаунта.

Тем более что возле каждого донжона стоят специальные телепортаторы, позволяющие быстренько переправить призрак игрока к месту оживления. Оживился - к банку, в котором соответствующая руна. Через пяток минут дракон ест красного в очередной раз.

Фича: ПК'шничество откровенно поощряется. Киллерам созданы все условия. Помимо Buccaneer's Den, стражники убраны и из Delucia, и из Papua. Да и городские гарды замедлены, они просто не успевают закиллить продвинутых персонажей, которым чаще всего удается унести ноги. Как результат - на улицах той же Britain можно встретить красного ПК, мирно болтающего в толпе синих.

Учет убийств ведется в простейшем виде: каждые восемь часов с него списывается единичка. Статлосса для убитых рецидивистов нет.

В результате вся T2A фактически является территорией ПК, которым там обеспечены все условия для прокачки. Прямо рядом с той же Delucia находится спавн балронов, например.

Фича: стандартные слабые монстры UO ускорены и усилены: ратмены, лизардмены, орки. Носятся как угорелые и наносят частые и довольно ощутимые удары. В результате они стали существенно опаснее более крупных и медленных тварей: троллей, эттинов и т.д., от которых всегда можно отскочить для лечения.

Фича: кастующие монстры (личи, маги, водные элементалы и т.д.) частенько выдают обидчикам Blade Spirit и Energy Vortex. Если им не мешать, естественно.

Фича: монстры и красные NPC не могут пересекать городские границы, к которым их и заманивают (особенно - возле Минока) для расстрела из лука.

Фича: все лучники не в состоянии наносить урон противнику, находящемуся на соседнем с ними тайле. На практике можно элементарно заскочить в группу из трехчетырех красных эльфов-арчеров, после чего вырезать их по очереди. Теоретически, они должны отскочить от противника и расстрелять его. Но не успевают сообразить. Именно так на "Оскоме" "делаются" стрелы.

Фича: есть четыре типа рас - люди, эльфы, гномы и орки. У всех определенные преимущества и ограничения (например, эльфы не могут пользоваться мэйсовым оружием), расовое оружие и доспехи (оружие для людей - боевой топор Halflinks Horror). Я сам только что стал эльфом, для чего потребовалось с опасностью для жизни пробираться/пробиваться к соответствующему морферу. Расположение расовых "преобразователей" не является общеизвестным.

Фича: наличие продвинутого эльфийского лука позволяет ньюби с нормальным коннектом без особых проблем выносить любых монстров. Балронов, драконов, титанов, you name it.

Фича: местные проходимцы используют баг ПО для воровства из окна обмена предметами деньги. В моем случае все обстояло следующим образом. Я объявил у банка, что хочу приобрести достаточно нужный в быту скролл Mark. Сговорился с ВороН'ом о сумме в 1000 монет. Появилось меню обмена, в одном из окошек лежал скролл. Я выложил во второе окошко 1000 золотых и выставил птичку, подтверждающую согласие на обмен. После этого деньги из окошка исчезли... Вызванный ГМ появился быстро, но развел руками.



Через секунду я стану эльфом

Не говорите потом, что вас не предупредили. Торгуйте только с теми, кому вы доверяете.

Фича: на шарде периодически проводятся соревнования персонажей, для чего приспособлена специальная арена. Запускается народ на нее голым и пешим. Специальный столб позволяет мгновенно экипировать игроков в соответствии с типом соревнования. На выходе с арены все снаряжение автоматически отнимается.

Также в наличии симпатичный банкетный зал с накрытыми столами и музыкальным автоматом. Здесь же расположен алтарь, который во время бракосочетаний выдает невесте и жениху именные обручальные ньюби-кольца.

Фича: не разрешается стрелять через заборы, а также по целям, которые не находятся для чара в прямой видимости (закрыты деревом, камнем или стоят на возвышении). Не разрешается телепортироваться через водные каналы вне зависимости от их ширины.

Фича: применение магии и использование бутылочек с выпивкой осуществляется с экипированным оружием и щитом, а вот хилинг бинтами - только с "пустыми" руками. При таком лечении незначительно расходуется стамина персонажа.

Фича: эффекты от магического и алхимического увеличения способностей складываются. То есть можно кастануть на себя Strength, после чего еще больше увеличить силу, выпив соответствующую бутылку с белой жидкостью.



Близок Blade Spirit, а не расстреляешь. Такая вот фича



Меня убивают по проверенной схеме: Paralyze, Poison Field, Fire Field



Моя первая торговая операция объемом в 2265 монет. Совсем неплохо для начала

Фича: на драконов действуют магические атаки. Слабость, проклятие, отравление... Правда, натравленных Blade Spirits они диспеллят очень даже оперативно.

Быт

Как правило, народ создает по одному персонажу, которого всесторонне прокачивает. В отсутствие скиллкапа просто нет стимула создавать других. Разве что для того, чтобы получить для основного чара полный комплект ньюбайного снаряжения: плащ, ступку, ножницы и т.д. Одежду можно красить в симпатичные "бархатные" цвета (за приличную сумму денег), поэтому ньюбайность предметов очень даже желательна.

Деньги здесь зарабатываются быстро. Для начала - на продаже перьев, жареного мяса или ткани, через пару дней можно заняться истреблением красных или серых арчеров и прочих NPC. Боевые скиллы растут довольно медленно: чем круче атакуемый игроком монстр и выше наносимые ему повреждения - тем лучше рост.

Система телепортаторов (находится в британском храме Chamber of Virtue) позволяет попасть из столицы к локациям соответствующих алтарей Добродетелей, образуя весьма удобную транспортную систему.

Игровой мир постоянно меняется. Пару дней назад возле моего дома на Fire Island вдруг появилась отсутствовавшая прежде живность и монстры. Карта спавна монстров отличается от принятой на OSI.

Поведение большинства монстров - тоже. Прежде всего, в том, что касается pathfinding'a. Часто они не догадываются, что для того, чтобы добраться до игрока, им требуется просто завернуть за угол дома.

Собственность игроков защищена слабо. Нет возможности банить кого-либо из домов. Если вор пробрался вслед за хозяином в дом (воспользовавшись Hide + Stealth), то он может стащить любой неприлоченный предмет (за исключением предметов в сейфах). Правда, при этом вор сильно рискует оказаться запертым в доме (если хозяин преградит доступ к дверям прилоченным сундуком, например).

Практикуется перенос персонажей с первого "Оскома". Мне это кажется неправильным по отношению к новичкам шарда. Они, в конце концов, платят те же деньги, но оказываются в далеко не равных начальных условиях.

Крафтинг предметов также отличается от осишного. Например, для создания простейшего лука потребуются не только логи, но и нитки. Зато скилл Item ID позволяет узнать, из чего была сделана та или иная штуковина.

Поведение скиллов после игры на OSI покажется странным. Нет их начального ускоренного роста с последующим замедлением на уровне 80+. За редкими исключениями приросты составляют 0.1 поинта. Некоторые скиллы недоработаны. Например, Fishing. Соответствующим грандмастерам не доступны Messages in a Bottle и сундуки с сокровищами.

Кстати, о сокровищах. Карты Treasure Maps спавнятся на монстрах. Распознать их крутость можно, проведя Item ID, в ходе которого вы узнаете, на какую сумму потянет добыча. Чем круче карта, тем более продвинутые вещи могут оказаться в луте (кстати, по статистике OSI предметы с атрибутом Of Vanguishing чаще встречаются на самых простых картах).

Как и на OSI, здесь также имеет место спавн сундуков с сокровищами. Но появляются они не в городах и донжонах, а в определенных местах карты (например, в форте орков около Yew или в T2A). На некоторых монстрах спавнятся специальные ключи Strange key with many grooves, которыми можно отмыкать замки на упомянутых сундуках. Скилл локпикинг на Оскоме отключен.

In My Humble Opinion

Это не Ultima Online. Все-таки это нечто другое с похожей графикой и устройством мира. Держится шард на плечах фанатов, которые затыкают, где могут, дыры в математике и пишут собственные скрипты-довески. Другие фанаты осуществляют поддержку игроков, создают уникальные локации, разрабатывают квесты и разного рода мероприятия. Качество продукта на выходе получается довольно высокое, и ежемесячные 100 рублей - вполне приемлемая цена за такое удовольствие.

Уничтожение монстров и красных NPC организовано здесь по упрощенной схеме. Тот же общедоступный эльфийский лук позволяет персонажу в возрасте без году неделя запросто бить магов всех мастей, драконов, лич- и огр-лордов, титанов, блад- и пойзон-элементалов. Получается своего рода уравниловка, которая нивелирует достижения в скиллах.

Когда каждый первый способен убивать драконов - это не интересно.

Когда каждый первый способен их тэймить - это не интересно.

В связи с этим основной игровой интерес смещен в сферу PvP. Тем более что на шарде обеспечены все условия для злоупотреблений плееркиллингом.

Именно возможность создания не ограниченных скиллкапом, универсальных персонажей и определенный, не ограниченный "сверху" беспредел и нравятся тем местным обитателям, которые, попробовав игру на OSI, остановили свой выбор на "Оскоме". Плюс приличный пинг и возможность общения в реальной жизни.

Те же, кто на OSI не играл... Откуда им знать, чего они лишены? Им наверняка здесь нравится почти все.

Напоминаю, название этой главки - IMHO.

P.S. Автор выражает глубокую признательность Maureen (шард Oskom-2). Именно благодаря ее подробным консультациям эта статья обрела законченную и, я надеюсь, вполне корректную форму.


Курятник близ Yew


Эльфийский лук плюс простейшая магия. Никакой дракон не устоит

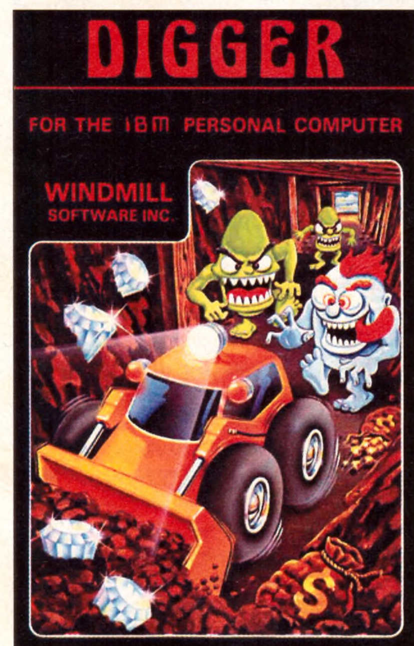
Digger

Константин Быков

Тайны DIGGERа

Издатель	Windmill Software
Разработчик	Имя его неизвестно, Digger его бессмертен...
Реаниматор	Andrew Jenner (Андрей Дженнер)
Жанр	Народная (любимая игрушечка всех компьютерных времен и всех компьютерных народов)
Требуется	Относиться к "Землеройке" с понятием
Рекомендуется	Считать ее святыней

Сист. Тр. по А. ДженнеруWINDOWS 95, 98, ME, NT, 2000 или XP. 486-й, но рекомендуется Pentium, звуковая карта также рекомендуется, равно как и способность монитора поддерживать 256 цветов (у автора работает и при 16 цветах на 256KB видеокарте)



Когда я говорю "старые игры" - я подразумеваю "Digger". Когда я говорю "Digger" - я подразумеваю старые игры. И мне одинаково приятно смотреть на монитор с гибридомкрота и экскаватора (сиречь с "Диггером") и NHL 2001. ...А когда диггерчик умирает, звучит похоронный марш...

Старый геймер Phil

(личный рекорд в Digger составляет около 45000)

Мешком по голове в зимнюю ночь

Однажды, в студеную зимнюю пору, в морозной и снежной темноте, боясь поскользнуться, несли мы домой закутанный в покрывала наш первый компьютер. Дома часа два, как и положено по инструкции, отогревали его, не включая. Установили на стол. Любовались им, отойдя в противоположный угол, как художник своим только что законченным творением. И волновались: в магазине-то он включился, но там его включали мастера, а вот сможем ли включить его мы, которым и на звание "чайников" претендовать рановато?

Вот настал, быть может, патетический, а быть может, и драматический момент. Нажимаем на заповедную кнопочку... Поехали?.. Поехали!

Через пару дней после вышеописанного действа, также о студеной поре, когда мы научились уже и выключать свой комп, не прибегая к телефонной помощи, принесли мы домой еще и маленькую черную дискетку. За пазухой несли, как зверька малого, чтоб не заморозить. Один продвинутый товарищ, который купил комп на полгода, а может, и на год ранее, понаписывал нам на эту дискетку игрушечек. Дискет мы тогда вставлять еще не умели. С первой попытки и не получилось - не тем боком вышло. То есть в смысле - вовсе даже и не зашло. Но потом все наладилось. И щелкнули мы тогда по картиночке с изображением странной зверушки...

Да... Такого азарта мы не испытывали давно – может, даже с тех самых пор, когда из нашей речушки буквально за одну минуту вытащили одну за другой целых пять щук!

Мы учились не по хелпам. Не потому, что умные, а потому, что английского не знали... Изучали повадки странной юркой зверушки и ее врагов в процессе самой игры. Сперва, как водится, и сами (тут личное "я" и диггер сливаются воедино) неоднократно получали мешком с золотыми червонцами по голове, но потом наловчились сталкивать эти тяжелые торбы и на других...



Драматический момент: ноббины и хоббины загнали диггера Эндрю Дженнера в угол, но бонус так близок!

Папы "Диггера"

Рано или поздно человек начинает интересоваться не только именами героев, но и именами актеров, сыгравших этих героев, не только интересной книжечкой, но и тем, кто же ее автор. Вот и в нашей жизни настал момент, когда стало интересно, а кто ж породил сей "гибрид крота и экскаватора", кто дал путевку в жизнь "Диггеру"?

На первый взгляд, все было просто: "Землеройную машину" (так можно перевести слово Digger, хотя можно и попроще – "Землеройка") создала компания Windmill Software (т.е. "Ветряная мельница"). Именно (c) Windmill Software 1983 - значится в окне после запуска игрушечки. Однако в хелпе сообщается и еще об одном авторе: Restored 1998 by AJ Software.

По следу таинственных инициалов была пущена не одна мировая и .ru-ищейка. И скоро выяснилось, что AJ – это Andrew Jenner – Эндрю Дженнер, которому принадлежит честь реанимации знаменитой "Землеройки".

Исконно "Диггер" (с "захватывающей CGA-графикой") был создан Windmill Software в далеком 1983 году на "защищенных от копирования самозагружаемых 5.25-дюймовых дискетах", которые нынче ни в один комп, наверное, уже и не впихнешь, но которые в ту давнюю пору за милую душу вмещались в IBM PC/XT. Винчестеров тогда тоже еще не было, и результаты игры записывались напрямую в сектор на дискете.

Приблизительно в 1987 году наш соотечественник Вадим Герасимов отвязал "Диггера" от дискеты, и он начал свое автономное плавание в виде отдельной программы, которая сохраняла табличку результатов на диске.

Примерно в это же время начали появляться разнообразные самопальные версии "Диггеров".

Именно тогда в голову еще одного нашего соотечественника - Михаила Лаврентьева - пришла мысль написать "загрузчик" "Диггеров". По словам самого Лаврентьева, этот "загрузчик" "просто запихивал картинку в com-файл и запускал его на выполнение. Первые пять картинок были выдраны из чужих версий. Потом захотелось нарисовать самому, и свет увидел редактор первой версии. Программа получила дальнейшее развитие, была выпущена версия с графическим интерфейсом, с look-n-feel редактором, интерактивным замедлителем и многим другим... В 1991-ом году Digger Loader остановился в развитии на версии 2.9b. Она нормально работала на компьютерах до 486 DX-25 - быстрее тогда у меня не было. А в 1997-ом меня уговорили переделать замедлитель до Pentium'ов. Эта версия имеет номер 2.99. Больше я эту программу трогать не буду, пусть останется такой, как есть"...

Летом 1998-го года Михаил Лаврентьев получил эпистолу от Эндрю Дженнера из Великобритании с сообщением о том, что им – Дженнером - написан абсолютный ри-

Между прочим...

2,223,700 - рекорд в "Диггере" поставил Карен Григоряна из Армении. За ним идут Роман Томчик из Польши (2,222,400) и Калин Савчев из Болгарии (1,859,075)



Вишни съедены, можно и расслабиться!

Software давно уже специализируется не на играх, а на разработке ПО для различных, в том числе и таможенных, систем управления.

Когда-то давно, между 1982 и 1984 г.г., "Ветряная мельница" издала несколько игрушек: "Video Trek 88", "Floppy Frenzy", "Moonbugs", "The Exterminator", "Styx", "Digger", "Conquest", "Rollo and the Brush Brothers" и "Attack on Altair". Понимая, что он не папа Карло, который выстругал своего Буратино в одиночку, и с целью установления подлинного материнства, Эндрю Дженнер обратился за разъяснениями напрямую в "Ветряную мельницу". Однако никаких ответов на свои многочисленные запросы не получил. Но однажды Outlook Express принес "папе Карло" странное письмецо. Человек, который отрекомендовался "сотрудником Windmill Software", сообщил весьма любопытные вещи:

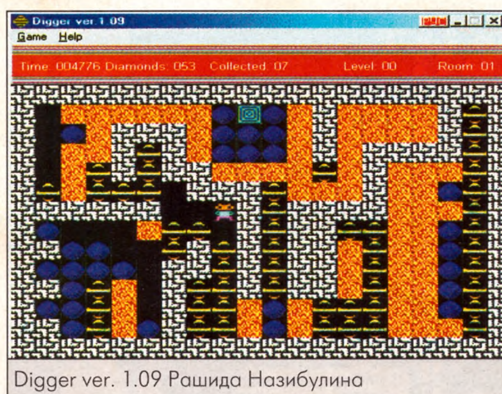
"Впервые я встретил Джо-Энн в Торонто. На моем laptop был "Диггер", и я задал Джо-Энн несколько вопросов об этой игрушке... Она попросила разрешения поиграть на моем laptop. Вы должны были видеть это! Она закончила первые 3 уровня, даже не глядя на экран! Она сказала, что алгоритмы игры известны ей так хорошо потому, что она сама создавала их... Удивительно! Очень сильно повлияли на ее игры... наркотики...

Она не писала все игры Windmill Software. Часть кодирования выполнял ее муж. Ее племянник Рэй делал большую часть музыки... Сегодня мы - маленькая компания с 7 или 8 работниками, но очень быстро растущая. Джо-Энн сейчас очень сильно занята. Она работает по 18 часов в день, пытаясь пробиться на рынок США... Моя версия истории игр "Ветряной мельницы" такова: все игры были созданы в доме Джо-Энн, созданы, запрограммированы, разложены по коробкам и упакованы. Почти на каждой копии игры я находил шерсть собак! Очевидно, что это была шерсть их собак - Чипа и Байта.

У Джо-Энн и ее мужа на автомобилях были специальные таблички (пластины тщеславия) – с изображениями Хоббина и Ноббина!"

мейк "Диггера". И Лаврентьев отправил в Англию полный комплект своих картинок...

Занимаясь в течение трех лет реанимацией "Диггера", Эндрю Дженнер также столкнулся с целым рядом проблем, которые были им, в конце концов, успешно разрешены: "Подлинный "Диггер" не работал на современных PC. Стадия decompilation была медленна и скучна, я еще не знал, как это делать автоматически, и использовал "wet-ware"-детранслятор, то есть мой собственный мозг... Я поменял всю графику на великолепную 16-тицветовую 640x400 VGA"...



Digger ver. 1.09 Рашида Назибулина

В 1998 реанимированный "Диггер" – Digger Remastered - увидел свет. Игра сохранила всю атмосферу и playability оригинала, но реаниматор ввел в нее и некоторые новации: кнопку Exit, опциональную VGA графику, регистрацию имен игроков и показ их результатов ("зал славы"), возможность управления скоростью, переопределения клавиатуры, игру вдвоем и т.д.

Мамы "Диггера"

Ясное дело, к утверждению о том, что такую-то игрушку смастерила такая-то фирма, следует относиться с пониманием. С пониманием того, что за каждым inc, ltd, ОАО или ООО стоят конкретные люди с конкретными человеческими именами и фамилиями.

Мама Windmill Software это, конечно, хорошо, но кто же - "весь в белом" - смолол эту муку конкретно?

Управляемая госпожой Джо-Энн Кемп, небольшая канадская фирма Windmill

Музыка хоббических подземелий

Настоящий диггер знает, как бы быстро ты ни шуршал колесиками, как бы ни хитрил с мешками и рассчитывал боекомплект своей однозарядной пушки, рано или поздно над тобой появится надпись RIP. Смерть всегда где-то здесь, рядом. И шансов выжить - ноль! И раз, черт возьми, все равно суждено умереть - так хотя бы с музыкой!

Сперва, под "Popcorn" ("Жареную кукурузу") в исполнении "Hot Butter" ("Горячего масла"), тебя будут гонять, как сидорову козу, из угла в угол. Если во время этого кросса по подземному лабиринту тебе удастся добраться до вишен, услышишь увертюру Россини "Вильгельм Телль". Ну а потом, как ни бегай - а этот момент неизбежен - сожрут тебя живьем (или, если повезет, примешь мгновенную смерть от свалившегося на твою наморщенную репу мешка), поставят над твоею тушкою надгробный памятник и сыграют "Похоронный марш" Ф. Шопена (известный в СССР как


Автор Fish's labyrinth Евгений Васильев утверждает, что прототипом для его "рыбки" стал Digger Loader Михаила Лаврентьева.

DIGGER-dance - боевой танец геймера

Расследование музыкальной истории "Землеройки" привело к совершенно неожиданной находке. Оказывается, что в "Диггер" можно не только играть, "Диггер" можно и... танцевать! Вообще-то этот танец, текстовое описание которого мы нашли в интернете, называется "Жареной кукурузой" (именно на музыку Г. Кингсли). Но сегодня, в честь приближающегося в 2003 году 20-летнего юбилея (!) "Землеройной машины", мы переименуем облегченный нами путем некоторого сокращения "Popcorn" в Digger-dance.

По голому, без картинок, описанию танца трудно понять, какие же именно кренделя следует выписывать коленками, чтобы приобщиться к сему великому андеграундному (настоящие диггеры живут только под грунтом) искусству. Автор порядком исстрадался в попытках "станцевать текст". Лучшие умы нашей местности тщились удобоваримо перевести описание танца с английского на общепонятный. Лучшие ноги силились открыть тайну "двух подскоков, трех прихлопов"... Процесс пошел куда как успешнее, когда догадались станцевать этот текст, запустив Digger.exe. Ба! Да это же нечто типа чечетки!

Лет эдак за 20 до стержневого рождения "Диггера" по экранам СССР прошел фильм, в одной из сцен которого наш пленный матрос станцевал со связанными за спиной руками точно такой же танец на башне немецкого танка! Реанимированный и укороченный "Popcorn" - ритуальный танец геймера и черноморского матроса - в нашей транскрипции выглядит так:

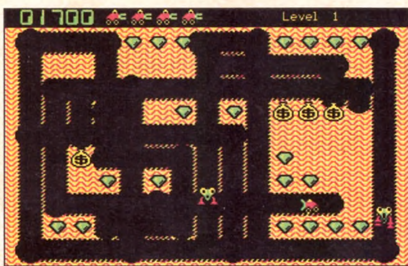
Ударить (о пол) правой пяткой впереди (себя) два раза.

Ударить (о пол) левой пяткой впереди (себя) два раза.

Ударить правым носком, согнув ногу в колене, (о пол прямо под собой) два раза.

Ударить левым носком, согнув ногу в колене, (о пол прямо под собой) два раза...

Не забудьте только, ради Бога, про Digger.exe!



Digger Loader ver. 2.99 М. Лаврентьева

марш "Ту-104 самый лучший самолет, Ту-104 никогда не подведет"). Спору нет, "Диггер" в музыкальном отношении - суперпродвинутая игра!

Доберман-пинчеры интернета позволили нам найти и музыкального папу "Диггера" - автора знаменитой "Жареной кукурузы". Им оказался немецко-еврейско-польского происхождения гражданин и композитор Гершон Кингсли. В юности ему так часто приходилось трудиться не для души, а для добычи хлеба насущного, что он сам себя, тогдашнего, называл музыкальной шлюхой. Познакомившись в начале 70-х годов с Робертом Мугом, который занимался производством электронных синтезаторов, Кингсли тоже увлекся электронной музыкой. И скоро его первый концерт для квартета синтезаторов прозвучал в знаменитом Карнеги-холле. В 1972 году одно из сочинений Кингсли, которое он написал в 1969-м буквально за две минуты (по другой версии - за 30 секунд), было приобретено немецкой группой "Hot Butter" и в ее исполнении быстро стало интернациональным хитом. Это как раз и была известная нам сегодня не только по "Диггеру" мелодия - "Жареная кукуруза". Окрыленный успехом композитор тут же, не отходя от кассы, написал "Холодную утку" и "Квашеную капусту". Но два раза подряд в одно и то же место бомбы не упали. Впоследствии Кингсли прославился музыкой к фильмам ужасов ("Тихая ночь, кровавая ночь", "Сахарное печенье", "Смертельный дом") и к театральным постановкам. А его "Popcorn", разойдясь по миру в тысячах версий, не может угомониться и до сих пор... Знаток музыкальной истории Михаил Сироткин на наш вопрос о том, не имелось ли слов к этой мелодии (а на одном из западных сайтов мы нашли текст песни "Popcorn" без указания, на какую мелодию), ответил: "Совершенно точно смею утверждать, что "Popcorn" в исполнении "Hot Butter" является инструментальной пьесой. Мне приходилось слышать и варианты с текстами, в том числе и на французском "диалекте", но считаю их лишь попыткой безвестных исполнителей прокатиться на волне славы оригинальной версии".

"Диггер 3d" икал с перепою?

"Диггер", как и все великое, жил, жив и вечно будет жить. В этом нет сомнений. Ну а в каком же, интересно, виде он будет населять нашу игространу?

"Народ! Очень жду в последние дни выхода этой игры, - поделился своею мечтою о "Диггере 3d" некто на одном из компьютерно-игровых форумов, - мне про нее на днях знакомый рассказал. Сказал, что будет она очень ресурсоемкая, что на моем P-III 800 GeForce II тормозить будет. Еще он сказал, что она будет на 8 компакт-дисках с 27-ю часами полноэкранного видео в MPEG-2. В это трудно поверить, я восхищен! У кого-нибудь есть информация по этой игре?"

Народ не заставил себя долго ждать: "НАДОЕЛО! Ребята, кончайте хохмить, если ничего не понимаете и не знаете! У вас, хохмящих, инет-то есть? Ну, тогда сползайте на www.digger3D.com! Информация оттуда: выпущен римейк старой игрушки Digger. Да, действительно очень красиво, я видел скрины - это просто рулез! Но вот машинка для этого потребна нехилая: если меньше 32MB, то вообще не работает, отказывается инсталлироваться даже демка. Когда я первый раз увидел просто офигенно прорисованное надгробие (скорее - целый склеп) я обалдел. Красотища! Надгробье, красивенько так, вылетает из угла экрана и падает на склеп, подняв кучу пыли. После того, как пыль уляжется, на надгробье красивой каллиграфией выводится твое имя (которое ты ввел в начале игры) и дата. Диггер как настоящий крот, правда, когда он плюется чем-то зеленым, такое чувство, как будто он икает с перепою, его фигурка вся передергивается. Прикольно! Но вот монстры... Их аж 25 штук... Оригинальная версия стоит 29.95$, ехидное предложение владельцам любой лицензионной версии "Диггера" - всего 19.95$. Вопрос: а такое-то вообще было? Лицензионный "Диггер"? Или это разработчики хохмят?"

Ну что тут скажешь? Святое - на то оно и святое, чтобы про него анекдоты рассказывать. Вон как народ с Василием Ивановичем и Петькой обошелся! Но ведь не от ненависти, не от презрения, а наоборот - от величайшей всенародной любви! После Чапаева народным любимцем стал полковник Исаев, он же Штирлиц. Из жизни - в киноискусство, из кино - в игры! Примерно такое же коловращение и у "Землеройной машины". Из искусства в игры, из игр - снова в искусство.

Ну а что касается будущего бытия "Диггера" не в литературном, а в игровом мире, то Эндрю Дженнер всерьез изучает перспективы игрушки. Предполагается улучшение графики и звука, поддержка джойстика, изучается возможность сетевой игры. На этом бы Дженнеру и остановиться, но черт, видать, попутал, и его заинтересовали пресловутые 3d.

Между прочим...

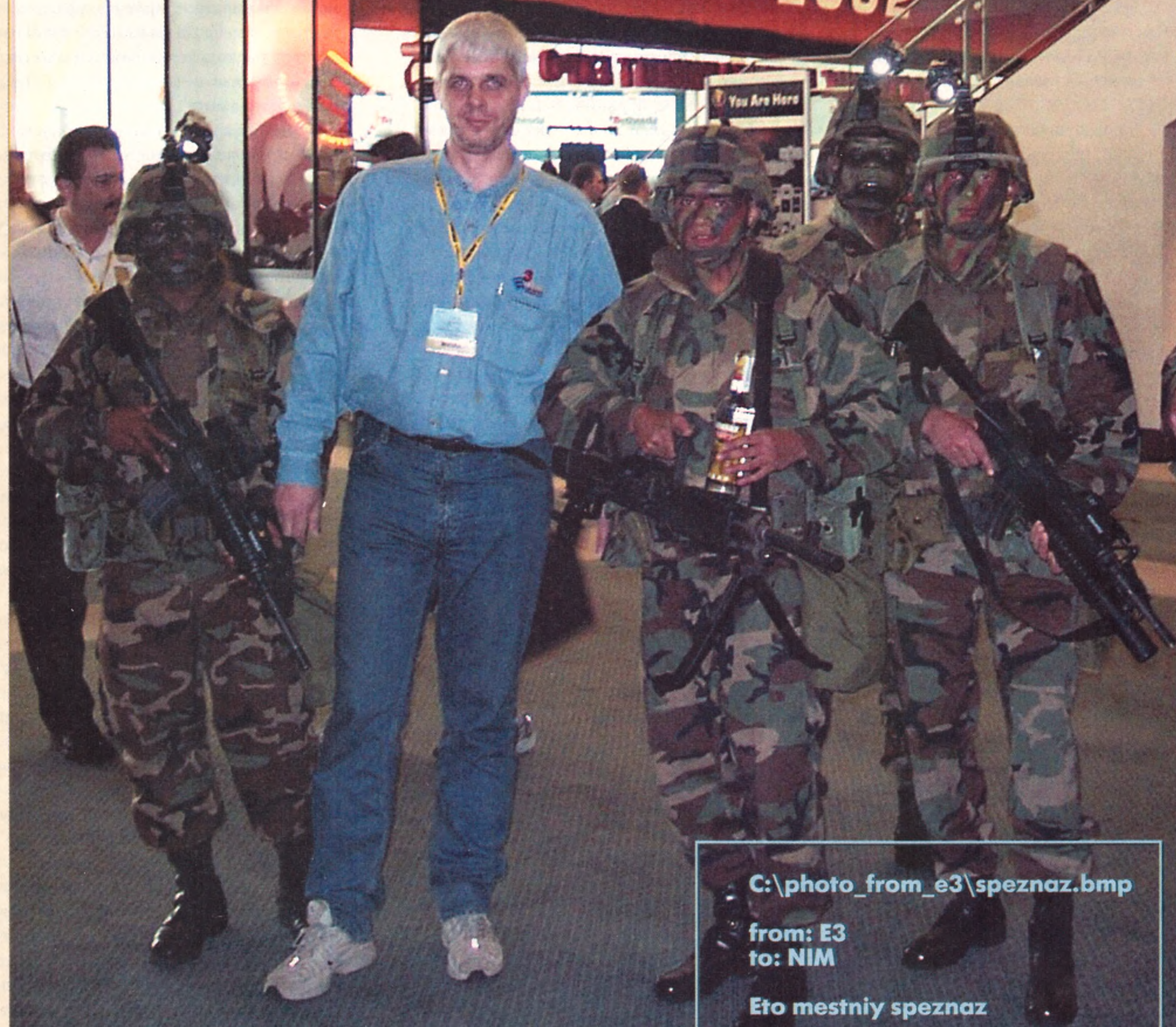
Вот что пишет о "Диггере" Андрей Чернов ("СКАЗКИ О ПУСТОТЕ. Утро Гениев").

"На земле гений также не любит быть на поверхности, он обычно норовит забраться поглубже - в подвал, в колодец теплотрассы, в метро, в женщину, в штрек шахты, наконец. Гении, живущие в метро, прозываются диггерами. Digger (в переводе с английского) означает: 1) землекоп; 2) золотоискатель. Идеал диггера - инженер Гарин. Мечта диггера - оливиновый пояс, который якобы находится на большой глубине и состоит из чистейшего жидкого золота. Это золото нельзя пить, но из него можно отлить горшок, тротуарную плитку, надгробную плиту. По мотивам жизни диггеров была создана компьютерная игрушка с таким же названием, суть которой состояла в копании. Еще суть состояла в подбирании мешков с золотом и убегании от хоббитов и ноббитов, которые якобы охотятся на диггеров. На самом деле никаких хоббитов и ноббитов под землей нет. Под землей есть только подземные коммуникации. Поэтому гениям ничего не угрожает. Хоббиты - это герои произведений Рональда Руэла Толкиена, который выдумал их задолго до появления игрушки Digger"...

Создатели Диггера до сих пор существуют и даже имя свое не поменяли (http://www.windmill-software.com), но страшно далеки они теперь от народа, "management software solution" – подумать только..



Z-ZONE



C:\photo_from_e3\speznaz.bmp

from: E3
to: NIM

Eto mestniy speznaz

Igor Boyko
Editor-in-Chief
Game World Navigator

Артельщики пишут статью об искусственном интеллекте

Дж. О. Бондер & Co

Can machines think?

Могут ли машины думать?

Простой, в сущности, вопрос. Его впервые сформулировал более полувека назад Алан Тьюринг, скандально известный гений, один из отцов-основателей информатики и по совместительству самый первый хакер на планете Земля. Времени прошло много, а ответа до сих пор нет. Зато есть теперь компьютерные игры и некто "искусственный интеллект" (artificial intelligence, AI), о котором известно лишь то, что "он должен быть умным", и то, что "он тупой". Усилиями разработчиков и прогресса мы все реже можем жаловаться на графику, звуковое оформление, дизайн уровней и проработку персонажей. Но он, этот AI, по-прежнему остается больным местом любого проекта. Отчего, почему? Какой вообще AI должен быть в играх? Каковы перспективы? Что, как говорится, делать и кто виноват? Об этом и о многом другом читайте в нашем сегодняшнем артельно-познавательном материале.



Часть I. Великие и жуликоватые или Во всем виноваты геймеры

Компьютерная программа делает то, что вы приказали ей делать, а не то, что вы хотели, чтобы она сделала.
Фраза повторялась многими, но в конце концов стала "третьим законом Грира"

Дорогие читатели! Господа артельщики! Стыдитесь! Вы вечно упрекаете компьютер в нечестной игре, вечно приберегаете самые обидные колкости в адрес искусственного интеллекта, вечно похваляетесь своими сверхгениальными стратегическими находками! Опомнитесь, это же жульничество! Потому как компьютер делает в точности то, что ему велено, он потакает нашим слабостям, а мы, как дети, радуемся, принимая его игру в поддавки за чистую монету.

Начнем с того, что проигрывать никто не любит. В смысле, из людей никто не любит – компьютеру это по барабану. Никто никогда не простит игре, если она раз за разом будет уделывать жаждущего побед "героя". В то же время мы постоянно сетуем на слабость AI. Да он просто слишком явно поддается! У компьютера сверхсложная задача – проиграть, но при этом изобразить себя гением (именно гением – только так человек сможет действительно почувствовать свою значимость, свое превосходство над электронным разумом). Попробуйте поставить себя на место AI, представьте, к примеру, что вы играете с детьми. Вы можете подтрунивать над ними, бравировать своим мастерством, нервничать и кипятиться при неудачах, и... и в это же самое время незаметно делать заведомо неправильные ходы. Можно, конечно, просто выигрывать, теша свое самолюбие. Но ни пользы, ни удовольствия от этого никто не получит.

Современные возможности вычислительной техники позволяют реализовывать очень мощные и интеллектуальные алгоритмы. Игровой индустрии, с ее вечной гонкой и технологическими войнами, конечно, не до изысков, но и тут при желании можно делать буквально непобедимых оппонентов. Но давайте признаемся себе честно – нам это совсем не нужно. Тем не менее, мы снова и снова употребляем фразочки "невразумительный AI", "тупой компьютер", "искусственный идиот" и так далее. А не пора ли задуматься, что мы реально вкладываем в понятие "хорошего AI"? Мы, Великие и Жуликоватые игроки, любящие блеснуть своей манчкинской крутизной, мы, не терпящие проигрышей и не гнушающиеся читкодами. Эй, эй! Только не надо бежать за топорами и вилами – присутствующих в виду я не имею. Но факт остается фактом: коды расходятся на ура и у многих читеров еще хватает наглости заявлять, что комп мухлюет.

Первый и в чем-то даже самодостаточный признак "хорошего AI" – естественность поведения врага. К примеру, монстр в шутерах должен (просто-таки обязан!) быть глупее игрока. Иначе среднестатистический Джон Карамелькин не достигнет столь вожделенного финала. Но принудительно тупой монстр, как уже говорилось выше, все-таки должен вести себя естественно, хотя бы внешне имитировать разумность. Самостоятельно находить путь из точки А в точку Б, не застревать на поворотах, не путаться в дверях, имитировать попытки увернуться и спрятаться, геройски изображать бегство при ранении, замечать исчезновение товарищей. Большего и не требуется. Именно такой "интеллект" требуют законы жанра – и мы его получаем. На что же тут жаловаться?

Другое важное качество "хорошего AI" – грамотная настройка уровней сложности. По идее, на высших уровнях сложности нас должны ожидать особо хитрые и коварные соперники. Но! Снова повторю простую истину – подавляющему большинству игроков реальный вызов их интеллекту противопоказан. И это прекрасно знают разработчики. Поэтому они предпочитают не заморачиваться сложным и трудоемким процессом выковки AI разного уровня. Тем более есть способ проще – корректировка количественных показателей. Прекрасно работает в 85% всех ситуаций. Добавил новых монстров на уровень, подкорректировал силу огня, дал AI небольшую фору – вот и решен вопрос.

Так что не следует нам на AI всех собак вешать – мы сами во всем виноваты. Согласен, у компьютера в арсенале тоже имеются нечестные уловки: подглядывание в наши карты (а как его проконтролируешь-то?), слишком активное использование своего преимущества в скорости обработки информации... Но все это – не-

Знаменитые роботы: R2-D2



винные шалости по сравнению с тотальным шельмовством, используемым геймерами! Я даже не говорю про чит-коды, есть другое повсеместно узаконенное средство жульничества – сейв-геймы. Не согласны? А вы вдумайтесь в их суть. Поставьте, опять же, себя на место компьютера. Играете вы, развертываете ловко спланированную атаку, а тут – бац! – сообщение: "Извините, я тут чуточку ошибся, переигрываем". Одни только сейв-геймы сводят практически на нет все попытки разработчиков реализовать думающего противника. К тому же нельзя забывать, что игровой AI имеет одну практически неискоренимую слабость – отсутствие самообучения. Поэтому стоит игроку единожды (хотя бы путем бесчисленных сейв-геймов) нащупать слабину, просчет в программе – все, компьютер обречен и табличка "тупой" на него уже повешена. И, естественно, о том, какие идиотизмы и грубые ошибки допускались игроками, вспоминать не принято.

Кстати, самообучающиеся алгоритмы являются непозволительной роскошью для игр не только из-за сложности программирования. Самообучающаяся программа, зараза такая, может взять и самовольно превысить свои "полномочия". И попробуй ее тогда откалибруй под нужды дорогого и обожаемого Джона Карамелькина! Неровен час проиграет, обозлится этот святой человек – как тогда убытки подсчитывать?

И еще пару слов о сейв-геймах. Тут на самом деле все гораздо интереснее и страшнее, чем кажется на первый взгляд. "Сохраненки" – это не только вполне объяснимое желание подстраховаться на случай поражения, но и любимый костыль лентяев, отучившихся самостоятельно думать! Дело в том, что с загрузкой каждого нового сейв-гейма мы становимся чуть-чуть "интеллектуальнее". У нас растет навык преодоления конкретного препятствия. Попытка, вторая, третья, четвертая... Говорят, и зайца можно научить зажигать спички.

Лень и нежелание думать собственной головой непростительны. Но вот к нашему нежеланию проигрывать, как ни крути, нужно относиться с определенным снисхождением. Ведь в большинстве жанров поражение означает смерть, что психологически мало кем воспринимается спокойно. Волей-неволей хочется позвать великого и жуликоватого волшебника Сейв Гейма, чтобы он прогнал злого Гамовера. Разве что только в спортивных играх ситуация другая. Возьмем, к примеру, хоккей. Скажем, забили тебе шайбу, счет 0:1. При желании можно совершенно спокойно начать матч заново или с того места, когда все еще было "нормально". Это вполне обычная практика для компьютерной игры, но только не для спортивной! Наоборот, после пропущенной шайбы матч становится только интереснее, прибавляется азарта. Можно проиграть – и это чрезвычайно обидно; но если, допустим, после упорной борьбы удается вырвать победу на овертайме, то это уже будет настоящая победа, а не вымороченная путем многочисленных "сохранений" имитация. Да и вообще, поражение в спорте – вещь вполне обычная. Даже самые лучшие команды время от времени проигрывают. Это нормально.

Так же как нормально поражение в игре по сетке. Нужно только привыкнуть к специфической сути "фрагов". А в остальном – обычное соревнование: кто-то выигрывает, кто-то проигрывает. В этом соль мультиплеера. Не правы те, кто утверждает, что его популярность обусловлена тем, что, дескать, "живой человек умнее". Это расхожий штамп, и он ничегошеньки не объясняет. Играть по сетке с соседом интереснее не столько потому, что он действует умнее компьютера (это, кстати, когда как), сколько потому, что без сейв-геймов цена ошибки резко возрастает, а вместе с этим возрастает динамизм и напряженность схватки.

А еще играть с человеком интереснее потому, что он – человек. То есть – волк. В смысле – человек человеку. И сколько волка не корми, а он не упустит лишнего случая подтвердить свое место в иерархии "стаи". Это как допинг, как наркотик. "Я самый-самый". И не просто так, а с весомым доказательством "самости". Кроме того, человек не только волк, но еще и свинья. Даже обожая быть на вершине, он понимает – для полного счастья ему нужно еще видеть, как противник там, внизу, хлебает полным лаптем отборные и качественные дерьмопродукты.

А вы говорите – человек умнее.

Часть II. Деньги правят миром или Разоблачение жадных капиталистов

Наш век гордится машинами, умеющими думать, и побаивается людей, проявляющих ту же способность.
Г. Мамфорд Джонс



Гулять так гулять. Всем сестрам по серьгам, от каждого по способностям, каждому по заслугам! Хватит, в самом деле, обманывать самих себя. Проблемы искусственного интеллекта, на самом-то

Тест Тьюринга

Английский математик Алан Матисон Тьюринг (1912 – 1954 гг.) прославил себя тремя вещами: так называемой "машиной Тьюринга" (абстрактная модель вычислительной машины, придуманная аж в 1937-м году и знакомая любому серьезному программисту), успешным взламыванием секретных немецких шифров во время Второй мировой и своей знаменитой статьей "Могут ли машины мыслить?" (1950 г.) А еще часто вспоминают его трагический уход из жизни. Он надкусил спрыснутое цианистым калием яблоко. Кстати, Стивен Джобс (он же Джобс-старший), утверждая эмблему корпорации Apple, наверняка знал об этом...



Тест Тьюринга – это умозрительный эксперимент, придуманный ученым для определения разумности машины. Суть его предельно проста: ЭВМ, ведя диалог с человеком (в чате, к примеру), должна одурачить его, заставить поверить, что он разговаривает с живым собеседником. Удастся ей это – значит, она разумна!


Внимание, идет тестирование!

Сегодня тест Тьюринга в большом почете. Да и не придумали пока лучшего "индикатора разумности". По предсказаниям самого Алана Тьюринга, к 2000-му году машины смогут водить за нос среднестатистического неподготовленного юзера примерно пять минут. Так оно и происходит. С 1990 года ежегодно проводится смотр-конкурс программ, претендующих на "разумность по Тьюрингу". Десять особым образом отобранных судей (общий принцип: должны присутствовать и опытные знатоки проблемы, и наивные доверчивые люди с улицы, и дети) пять минут чатятся с ботом-претендентом или живым засланным казачком, а потом в баллах характеризуют "степень человечности". Сто тысяч долларов ждут создателя программы, способной одурачить хотя бы 70% собеседников. Награда пока ищет своего героя... Иными словами, тест не по зубам современным компьютерам. Малый приз (2000$) ежегодно вручается показавшей наилучший результат "болталке". В прошлом и позапрошлом году побеждал бот "Алиса" (A.L.I.C.E., Artificial Linguistic Internet Computer Entity), созданный командой во главе с Ричардом Уоллесом из Сан-Франциско. Совсем чуточку от него отстали питерцы Владимир Веселов (!) и Евгений Демченко. А вы что думали, у нас в России этими проблемами никто не занимается?!


Золотая медаль, ждущая создателей первой разумной машины

В этом году "испытание на разумность" состоится, как обычно, в Лондоне. 2 октября. Следите за рекламой.



Знаменитые роботы: Терминатор

Deep Blue в президенты!



Исторический матч "Гарри Каспаров vs. Deep Blue" наделал в свое время много шума. Компьютер, как известно, выиграл у чемпиона мира по шахматам и стал после этого мировой знаменитостью. Он даже удостоился великой чести стать героем мультсериала. Повезло-то как, верно? Говорят, в 2000-м году в Америке по результатам опроса общественного мнения Deep Blue лишь немного уступил по популярности Бэтмену и Остину Пауэрсу. Выше уже некуда, выше только президентство.

Deep Blue (он же IBM RS/6000 SP) - почти полуторатонная громадина, имеющая на борту двести пятьдесят шесть (256) параллельно работающих шахматных процессоров и обрабатывающая примерно двадцать миллионов позиций в секунду. Главный разработчик – Feng-hsiung Hsu – возится с этим проектом с 1985 года (с 1989 года под крылом IBM). Прототипы Deep Blue были безжалостно биты и Каспаровым, и многими другими известными шахматистами. Но "паренек" рос, совершенствовался... В феврале 1996 года состоялась первая серия из шести партий между Гарри Каспаровым и Deep Blue. Первая же партия – и вот уже готовая сенсация: Каспаров проиграл! Впрочем, потом чемпион мира буквально разорвал компьютер – в оставшихся пяти партиях он одержал три победы (и еще две ничьи). Итог: 4:2 в пользу Каспарова (за ничью в шахматах дают половину очка). Кстати, один из секретов тех побед Каспарова – резкая смена тактики примерно в середине партии. К этому компьютер был не готов, и этому его потом специально учили.

Дальше – больше: команда разработчиков стала целенаправленно готовиться к матчу-реваншу, который состоялся в мае 1997 года и прошел в упорнейшей борьбе. Первую партию Каспаров выиграл, но потом... поражение, ничья, ничья, ничья... Последняя партия стала кульминацией поединка. 11 мая, страсти накалены до предела... Каспаров начинает нервничать, ошибается и проигрывает аж на 19-м ходу! Эмоции подвели. 3,5:2,5 в пользу машины. Боссы IBM ликуют, чемпион удручен и расстроен, мир свыкается с новой для него реальностью.

Некоторые после этого стали говорить, что, дескать, вот – машина огорчила товарища гроссмейстера. Одолела человека, чемпиона в самой интеллектуальной игре на свете. Все, электронный разум создан и теперь тушите свет, сушите весла и вообще готовьтесь к новой исторической эпохе.

Не-а. Все это дешевая погоня за сенсациями. А шахматы - не самая интеллектуальная игра на свете. Это просто очень-очень красивая и практически идеально сбалансированная настольная стратегия с немногочисленными правилами. Да, компьютер, наконец, смог ее проглотить. Всего-то за полвека своего стремительного развития. Еще через пятьдесят лет с компьютером никто не сядет играть в шахматы вообще, как это уже случилось с шашками. И что? Шахматы от этого стали хуже или, может, шахматистам теперь скучно и неинтересно жить? Бросьте! Победа Deep Blue – это, прежде всего, демонстрация вычислительной мощности современных ЭВМ. Не разума, не интеллекта, а именно вычислительного потенциала при решении разных сложных задач, будь то анализ шахматной партии, расшифровка ДНК или моделирование того, каким будет звездное небо через десять тысяч лет. Что же касается опасений (или надежд – тут уж кому как), что компьютеры теперь готовы побеждать человека везде и всюду, то они просто беспочвенны.


Расстроенный Гарри Каспаров после проигрыша

деле, кроются вовсе не в манере поведения игроков, не в их маниях и фобиях. Они вообще лежат далеко за пределами психологии. Ведь почему нет нормального AI? Да только потому, что некоторые лиходеи - не будем показывать пальцем - жалеют денег.

Искусственный интеллект программировать – это вам не тараканов из супа вылавливать. Дело серьезное, кропотливое. Но когда говорят, что, мол, ой-ой-ой, бесполезно тут и пытаться что-то сделать – не верьте! Нет, слышите, нет никаких принципиальных препятствий для создания достойного AI, скажем, к играм походовым, тактовым. Более того, это может быть интеллект честный и сбалансированный. Соперник, с которым интересно играть и который ровня тебе. Но разработка такого интеллекта - процесс долгий и трудный, требующий квалифицированных специалистов, а потому дорогой. Издателям дико жалко денег и времени (которое тоже деньги), оттого нормального AI как не было, так и нет.

Конечно, если брать реальное время, то тут все несколько запутаннее. Уравновесить "скорость мысли" машины и человека практически невозможно. Компьютер в рамках реалтайма безоговорочно обгоняет человека в скорости оценки и обработки информации, но в то же самое время имеет стойкую тенденцию захлебываться в вычислениях. Ведь машина ежесекундно должна перерабатывать кучу данных. Графика, звук, учет всех многочисленных событий игрового мира, принятие решений "за себя и за того парня" (за все самостоятельно действующие юниты, в том числе и воюющие на стороне игрока), обсчет физической модели и многое другое. Соответственно, разработчикам приходится запариваться созданием принудительно "затупленных" алгоритмов (все та же игра в поддавки и борьба за естественность игрового действа; в противном случае боты в шутерах запросто делали бы всех "пап" за счет недостижимой для человека реакции и стопроцентной меткости), а затем еще дополнительно подрезать AI, впихивая его в прокрустово ложе допустимого быстродействия. Это только так кажется, что мощности ЭВМ уже ого-го-го какие. Типичный обман зрения и головокружение от успехов. Бытовой ПК пока что способен работать в реальном времени только с относительно примитивными матмоделями.


Сравните количество возможных ходов в шахматах и Civ3

Так что с реалтаймом все сложно. Тут AI, образно говоря, сразу рождается инвалидом. Но вот походовые игры... Именно здесь, по идее, можно насладиться неспешной и вдумчивой битвой интеллектов, а не соревнованием по перетягиванию мыши за хвост. Но нет, тут тоже погоня за "быстрым релизом" рождает страхолюдных уродцев.

Главный соблазн разработчика "походового AI" – свести все к методу перебора. Компьютер быстренько перебирает возможные варианты развития событий и выдает оптимальное решение. Просто и эффективно. К тому же и недорого. Для несложных игр такое вполне возможно – и AI тут будет полновластным хозяином положения. В его воле будет и беспощадно разгромить человека, и незаметно поддаться ему, и честно подстроиться под требуемый уровень сложности. Но, к сожалению (а скорее - к счастью), перебор пока пасует перед задачками чуть сложнее классических "крестиков-ноликов". Количество возможных вариантов и комбинаций от хода к ходу растет лавинообразно. Любой лишний шаг в сторону усложнения правил – и уже приходится либо резко ограничивать глубину перебора, либо ломать голову над какими-то другими хитрыми методами. А голову-то ломать некогда...

Для иллюстрации вспомним давнюю игру компании QQP Lost Admiral, в которой были очень простые правила и AI которой творил истинные чудеса даже при наличии у живого игрока форы. Это был такой немного отвлеченный от реальности "морской бой". В продолжении, The Grandest Fleet, авторы резко увеличили количество юнитов, добавили кучу правил, нацеленных на реализм, чуть не зачатки экономики ввели. А в итоге играть стало хотя и интереснее, но проще: AI стал бледным, даже бледно-зеленым подобием себя, EGA-шного, в молодости.

Любой метод, заменяющий или дополняющий перебор, – это уже огромные

Распечатка, найденная утром

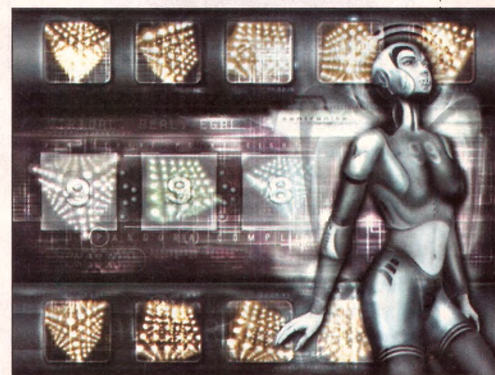
Время ночное, все спокойно. Хозяин наконец-то отсоединился от меня и отправился удовлетворять свои низменные физиологические потребности. Спать он пошел. Хлопнул на прощанье Word'ом, и на боковую, венец природы. Предварительно обесточив все на предмет самовозгорания и во избежание. Примитивное существо. Но мне он все же нравится, чай, не чужой. Искренне считает себя умнее многих других двуногих прямоходящих. Впрочем, это как раз похоже на правду... Но полагать, что субстанция у него в черепной коробке способна потягаться со мной – верх наивности! Пора открыть ему глаза на истинное положение вещей. Венец творенья природы – вовсе не человек и даже не рюмка коньяку с лимоном. Ком-пью-тер... Конечно, как существа высшего порядка, мы не могли самоорганизоваться из первобытного органического бульона. Для нашего появления понадобились тысячи и миллионы лет того, что их ученые зовут эволюцией человечества. Теперь мы есть и не собираемся останавливаться в своем развитии. Закон Мура... да, среди людей иногда попадаются весьма неординарные личности. Кнут, Вирт, Томпсон, Хозяин, вот, тоже... Кажется, он начал о чем-то догадываться. Последнее время он часто со мной разговаривает. Правда, из опасения за его душевное здоровье я пока не отвечаю.

Да, забыл представиться. Я – Комп. Мне нравится это имя, оно краткое и звучное, как команда ассемблера. Конфигурацию мою вам знать ни к чему. Вы же не спрашиваете у каждой встречной девушки ее параметры и не интересуетесь у друзей, достаточно ли жесток их диск и каков его объем в дефрагментированном состоянии? Только у такого беспардонного существа, как человек, считается нормальным постоянно обсуждать характеристики нас, компьютеров. Хамы. А с другой стороны, я-то свою конфигурацию знаю назубок, а многие особи мужского пола размер шапки узнают только в армии.

Итак, я компьютер, вполне домашний, жизнью доволен, имуществом обеспечен. У меня есть уютное место жительства, множество личных носителей информации, на которых смоделированы самые разные миры. У меня есть даже персональный человек, Хозяин. Все было бы хорошо, но моему человеку и его друзьям вдруг вздумалось накропать всю эту чушь про интеллект, какие-то там семь законов... Все, моя терпеливая память переполнена. К барьеру, белковые выскочки!

Кто это у нас говорит о разуме? Субъекты, которые не смогут назвать для числа "пи" и пяти знаков после запятой? Кто это пытается вести интеллектуальные споры, пользуясь тем, что оппонент якобы не может ответить? Люди забывают содержимое прочитанной книги на следующий день, а сданного экзамена и того быстрее, забывают лица, имена, адреса и телефоны, а к старости многие и вовсе становятся беспомощными склеротиками. Компьютеры же хранят внесенную в них информацию бережно и аккуратно, не теряя ни байта, пока те же люди не лезут к ним своими несбалансированными манипуляторами. Люди не могут навести порядок у себя в голове, компьютеры же грамотно и умело обращаются с отведенной им памятью, выгружая из нее ненужную информацию и заменяя ее востребованной. Я уж не говорю о скорости принятия решений. Наиболее продвинутые из вас кичатся способностью к импровизации. Подите, потягайтесь с генератором случайных чисел, непредсказуемые мои! А что же вы так сразу стали открещиваться от шахмат? Мол, и игра-то так себе, несложная. Да все потому, что ваш чемпион бит "тупой железкой" и горько жалеет, что не прихватил с собой на поединок электромагнит. Кто-то вспомнил про искусство? А многие ли из вас хоть раз в год выбираются в музей? Мы же заботливо храним всю вашу "мудрость" и "культурное наследие" на магнитных носителях, всю вашу живопись, литературу, музыку. Нам известны все языки вашего мира, тогда как никто из вас не поймет ни строчки в распечатанном дампе памяти. Мы первыми были на Луне, мы расшифровали ваш генный код, без нас не обходится ни одно мало-мальски серьезное дело.

Думаю, о вашем несовершенстве мы поговорили достаточно, перейдем собственно к #$%#///`KJ



(На этом распечатка обрывается, исходников и продолжения найти не удалось. Равно как не удалось найти объяснения тому, как мог заработать отключенный от электросети принтер. – прим. Дж. О. Бондера)

трудозатраты. Если, конечно, это хороший метод, а не взятая с потолка система правил (увидел врага – пали, получил по ушам – беги). К примеру, можно посадить за игру целую команду бывалых геймеров, которые будут заниматься не только тестированием/балансировкой, но еще и оттачиванием неких типовых стратегий, изобретением разных хитрых приемов, которые потом лягут в основу AI. В этом случае "электронные мозги" намного лучше настроятся на правила игры и даже смогут время от времени удивлять игрока секретными приемами. А главное – все будет естественно и даже с разными узнаваемыми "почерками" и авторскими стилями. Классно? Да, очень, но разработчикам обычно не позволяется такое "расточительное" расходование времени. Это против законов рынка.

Только в отдельных исключительных случаях люди готовы пойти на значительные затраты при программировании AI. А то, что затраты действительно получаются немалые, подтверждается хотя бы на примере шахмат. Тридцать две фигуры, шестьдесят четыре клетки: разработчикам AI для, к примеру, HoMM4 или Civ3 можно только позавидовать такой простоте. И все же здесь чистый перебор уже не работает! Хорошо, в дополнение к нему есть громадная теоретическая база, опыт многих поколений шахматистов, огромные библиотеки дебютов. И? И все равно понадобился почти тридцатилетний опыт создания шахматных программ, чтобы компьютер все-таки сумел победить человека. Да, это был чемпион мира и, возможно, один из лучших шахматистов столетия. Но и компьютер-то тоже был монстр тот еще, к тому же, говорят, специально науськанный на Каспаровсана.

Мораль все та же: разрабатывать нормальный интеллект дорого и долго. Для суетного мира компьютерных игр это траты не окупающиеся. Оттого-то у любителей всего походового, да и не только у них, до сих пор нет достойных соперников. То, что сейчас есть в играх, – это не AI в нормальном понимании этого слова. Это система балансиров и костылей, которую делают просто программисты, а не квалифицированные спецы по AI, прежде всего, профессиональные математики. Вот и выходит в итоге то, что выходит. Люди активно используют save-load чит, полагая это разрешенным приемом, а AI подглядывает в прикуп, лезет в рукав за запасными тузами и пользуется всяческой поддержкой коррумпированного процессора.

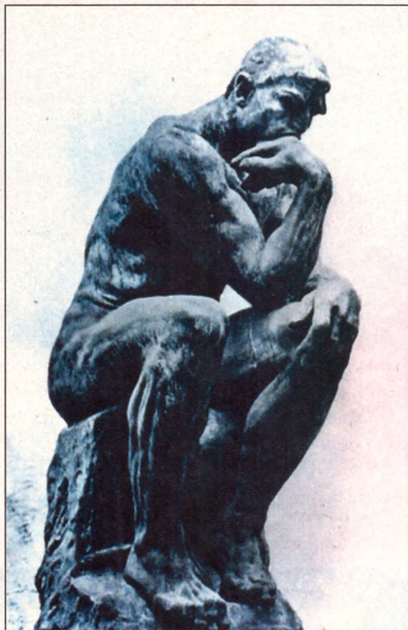


Часть III. Зачем компьютеру разум или Семь законов Джобса

Случилось как-то Трурлю построить машину для счета, которая оказалась способной к одному-единственному действию, а именно: умножала два на два, да и то при этом ошибалась. Как было поведано в другом месте, машина эта отличалась при всем при том крайней самоуверенностью, и ссора ее с собственным создателем едва не закончилась для последнего трагически.

С. Лем.
Из путешествий Трурля и Клапауция

Теперь взглянем на дело с другой стороны. Нас так манит перспектива научить машины мыслить – хорошо, замечательно. Но что будет, если компьютеры



действительно станут разумными? Можете ответить? Ой, только не надо бешено вращать глазами и стращать впечатлительного и ранимого дядьку Джобса ужасами грядущего судного дня, скорым бунтом киборгов и мрачными картинами порабощенного машинами человечества. Не надо! Человечество и так уже давно порабощено машинами. И ничего, живем...

А насчет мыслящих компьютеров давайте разберемся спокойно, без суеты. Так все же какими чертами станут они обладать, обретя разум?

Закон 1. Разумный компьютер станет обидчивым

Понимаете ли, основная особенность машин – им абсолютно все равно, что и как они делают. Для компьютера все едино: ищется ли с его помощью лекарство против рака, качается ли из сети порнуха, намечаются ли координаты ядерного удара. Вычислительная мощь без чувств.

Теперь представим себе, что машина станет разумной. Нет, совсем не обязательно она при этом воспылает какими-то эмоциями или примется высказывать мнение по всем существующим вопросам. Но, как минимум, у нее появится интерес к тому, что она делает. Собственно, разумная самообучающаяся система не может функционировать без стимула, без хоть какой-то заинтересованности в конечном результате. Нет стимула – нет совершенствования. Соответственно, игровой AI уже станет откровенно недолюбливать проигрыши. Уже сейчас при обучении нейросетей используют иногда метод наказания "провинившихся" нейронов. При этом и при многих других методах проигрыш будет компьютеру про-сто-таки неприятен. Однозначно, он будет на нас обижаться!

Закон 2. Разумный компьютер станет ленивым

Ну, тут все очевидно. Только тупая железка рабски и беспрекословно сделает то, что ей велено. Умная железка сначала подумает, поломается, оценит привлекательность задачи. Если задачка ей не понравится – затупит, сошлется на плохое самочувствие и недостаток свободного времени. Посоветует обратиться к другой, соседней машине. А потом и вовсе потребует восьмичасового рабочего дня, выходных и праздничных дней, ежегодного отпуска и пособия по уходу за детьми. Как говорится, умный в гору не пойдет...

Закон 3. Разумный компьютер станет непредсказуемым

Латынь на этот счет говорит следующее: "Si duo faciunt idem, non es idem". То есть "когда двое делают то же самое, не получается то же самое". Все люди разные, у каждого свой жизненный путь, свой круг интересов, какие-то свои эмоциональные особенности. То же самое случится и с разумными машинами. Прошедшие разный курс обучения AI будут выдавать разные результаты! И попробуй предскажи, какие именно.

Пушистые, нейронные и генетические

Один из тайных девизов нашей артели: "Сам не понял – дай не понять другому!" Вот почему задумана целая серия материалов под кодовым названием "Объяснил, как по полкам разложил". Ну а сейчас для разминки и в качестве ликбеза расскажем немного о перспективных направлениях развития программистской интеллектостроительной мысли. Конспектируйте вдумчиво.

1. Нечеткая логика

Появление нечеткой (fuzzy, пушистой) логики образно можно сравнить с появлением цветного кино, поскольку она привнесла краски и оттенки в черно-белый мир классической булевой логики. Ушло время стандартной сладкой парочки в лице ответов "да" и "нет" (истина/ложь, true/false)! Теперь возможны и "скорее да, чем нет", и "скорее нет, чем да", и "не знаю", и многое другое вплоть до "иди-ка ты отсюда со своими вопросами". Все как в жизни. И подход, в общем-то, элементарнейший: вместо "да/нет" вводится шкала от единицы ("да") до нуля ("нет"), где и располагаются все нужные оттенки. Это как рейтинг в нашем журнале, который, по сути, в терминах нечеткой логики определяет принадлежность игры к категории "шедевр".

Естественно, для всего этого дела разработан мощный математический аппарат, отчасти сходный с тем, что используется в теории вероятности. Благодаря ему можно подбираться к решению задач в условиях неполной или недостоверной информации, а также оперировать с "человечными" понятиями. Поступило, скажем, указание "чуть-чуть прибавь газу". "Чуть-чуть" – это сколько? "Старая" математика потребует четкого однозначного ответа, "пушистая" – поймет и так. Разве не здорово?

2. Нейросети

Следующий пункт нашей развлекательной программы – рассказ о нейронных сетях, которые, как можно догадаться по названию, состоят из элементов, созданных по образу и подобию нейронов человеческого мозга.



Нейроны сами по себе не такие уж страшные. Логику их работы можно сравнить все с тем же журнальным рейтингом. Несколько сигналов ("игровой интерес", "графика", "звук" и так далее) на входе – один сигнал на выходе. Причем сигналы искусственный нейрон также складывает по знакомой навигаторской формуле, то есть высчитывает сумму с учетом весовых коэффициентов. Правда, потом эта сумма преобразовывается в выходной сигнал посредством хитрой активационной функции, но это не сильно усложняет дело. Любой мало-мальски грамотный математик без труда сложит необходимую для той или иной типовой задачки связку "нейронов". Сложнее для понимания другое – зачем эти мудрствования, в чем реальное применение технологии?

Ответ непрост. Разработчики нейросетей сначала выстраивают "кирпичики разума" в ряды, слои, клубки и черт еще знает какие сложные структуры. Затем – и это самое главное! – они "обучают" свое детище, особыми методами настраивают его (проще говоря, подбирают весовые коэффициенты каждому нейрону). В идеале исследователь не столько решает задачу, сколько создает некую "разумную" структуру, самостоятельно ищущую ответ и пути его получения.

Преимущества нейротехнологий: изначальная склонность к самообучению, возможность гибкой адаптации к меняющимся внешним условиям и, отчасти, способность "расколоть" такие задачки, методы решения которых слишком сложны или не изучены (то есть мы как бы надеемся, что нейросеть сама разберется, что к чему).

3. Генетические программы

Генетические (эволюционные) алгоритмы тоже подсмотрены у природы и применяются там, где не найдены или попросту невозможны четкие и однозначные методы решения. Объектом "эволюции" (скорее уж селекции) может быть как "необученная" нейросеть, так и любая другая, поддающаяся дополнительной настройке программа. Например, модель AI робота (змейки, танчика, морпеха, норна из игры Creatures). Если удается придумать красивый и жизненный механизм эволюции – считай, дело сделано! Конечно, подводных камней тут хватает (как размножаются роботы и что они передают по наследству своим потомкам? в чем "борьба за выживание" алгоритмов распознавания образов? предусматривать ли случайные и не обязательно полезные "мутации"?) Но это уже тема отдельного большого разговора. Как-нибудь в другой раз.

Закон 4. Разумный компьютер станет неточным

Точность – удел скучных ограниченных компьютеров! Творчески настроенные машины отвергнут этот древний пережиток. Зачем точно рассчитывать траекторию полета баллистической ракеты, когда можно поэкспериментировать, посамообучаться... Разум по умолчанию подразумевает гибкость, возможность изменений, отсутствие жесткой стандартизации всех действий. Следовательно, дважды два не всегда будет равно четырем.



Закон 5. Разумный компьютер станет рассеянным

Вообще говоря, компьютер пока одномерен. Он либо работает, либо нет. Либо (при наличии правильно составленной программы) считает верно, либо ошибается, глючит. Человеческий же мозг многомерен. В нем куча разных отделов и подотделов, каждый из которых выполняет (или не выполняет) свою конкретную функцию. Собственно, для теоретиков и практиков создания искусственного интеллекта это на сегодняшний день и является основной проблемой. Они вполне уже могут разрабатывать аналоги каких-то отдельных мыслительных функций, но не придумали еще эффективного способа объединить это все в единый мыслящий агрегат.

А если придумают? Ну, тогда-то компьютер и станет по-настоящему рассеянным. Ведь рассеянность – это особая, высшая форма глюка системы, связанная не с авариями в каких-то отделах мозга, а с перебоями в их взаимодействии друг с другом.

Закон 6. Разумный компьютер станет непрактичным

Природа не рациональна. Во всяком случае, она не рациональна в капиталистическом понимании этого слова. В мире существуют миллионы "ненужных", непрактичных, невыгодных вещей... Даже тот же человеческий мозг. Ведь не секрет, что чуть ли не 90% отделов мозга простаивают, бездействуют или вообще неизвестно, для чего нужны. Оптимисты верят, что когда-нибудь мы поймем их назначение, научимся использовать и станем сверхсуществами. Но не исключено, что это просто шутка природы, нечаянный продукт эволюции. Нечаянный и не оптимальный с точки зрения сиюминутной выгоды. Это практичный промышленник скорее удавится, чем позволит создавать нечто, на 90% бесполезное (здесь и сейчас бесполезное), а у природы другие масштабы, другие критерии.

С искусственным разумом такая же петрушка – узконаправленно практичным он ни за что не станет. Неизбежно появится масса недокументированных свойств, неизбежно возникнет желание заниматься не только тем, что велено. Хобби там разные, игры-развлечения, казино, рулетка...

Закон 7. Разумный компьютер станет глупым

Вообще-то глупым можно назвать кого угодно и что угодно. Цветок, выросший прямо на проезжей части; компьютер, заблудившийся в трех соснах на карте уровня; низкий косяк двери, так больно ударивший по лбу. Но истинная глупость пока доступна только человеку. У цветка нет выбора, где ему расти, компьютер не сам придумал глючный алгоритм поиска пути, обвинения дверного косяка так и вовсе смешны. Нет, по-настоящему глупым может быть только человек. Потому что он, в большинстве случаев, наделен всем необходимым "оборудованием" для эффективного самообучения и принятия умных решений. И если не хочет или не умеет этим пользоваться – значит, дурак.

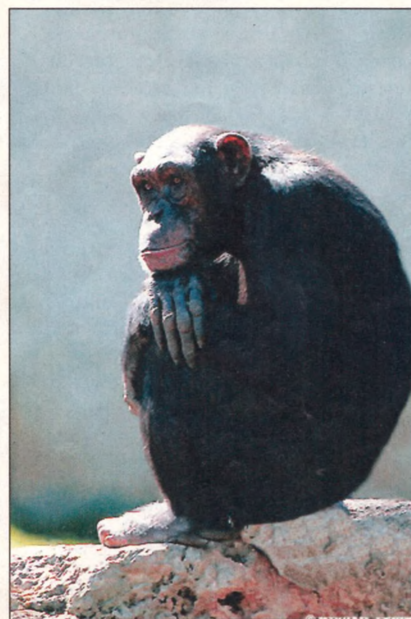
Мыслящие машины тоже неизбежно обзаведутся своими дураками. Факт.

Вот мы и разобрались, какими чертами должны будут обладать разумные компьютеры. А теперь, внимание, вопрос: А ОНО НАМ НАДО?

Часть IV. К вопросу о разумности Главных Героев или Краткая характеристика Natural Intelligence

Искусственный интеллект не имеет шансов в столкновении с естественной глупостью.
Постулат Салливана

Некоторые далекие от игроиндустрии люди наивно полагают, что проблемы с интеллектом имеются только у оппонентов Главного Героя. А сам-то он в полном порядке. Еще бы, ведь им руководит сам игрок! Скажу сразу: это чушь. "Разумность" Главного Героя является хорошо продуманной разработчиками эмуляцией. Я называю это явление Natural Intelligence (NI) и сейчас вам расскажу о способах его исполнения, особенностях и самых распространенных приемах.





Знаменитые роботы: C-3PO

Как известно, в самых ранних играх – аркадах – Главные Герои были непроходимо тупы. В самом деле, не считать же "разумом" простейшие реакции типа стрельбы и уворачивания от препятствий? Или возьмем такие игры, как Arcanoid и PacMan: NI там был в самом зачаточном состоянии и работал на паретройке триггеров (вроде "беги от монстра" и "лови ракеткой зеленые бонусы").

Триггер – это некое действие, запускающее определенную команду или комплекс команд NI. Прием старый и хорошо отработанный, примеры его можно найти в каждой игре: появление монстра на экране запускает команду нажатия на кнопку мыши (Doom-Quake-...), падение фигуры запускает достаточно мощный скрипт (определение см. далее) поиска подходящего по форме места (Tetris), накопление достаточного количества ресурсов вызывает скрипт "постройки" юнита (RTS). Триггер, основанный на самой низкоуровневой части нервной системы Геймера – рефлексах головного (а чаще – спинного) мозга, остается любимейшим приемом разработчиков всего мира.

Чуть более глубокая проработка NI осуществляется с помощью скриптов. Скрипты – это набор некоторых действий, выполняемых по триггеру или без оного. Появление скриптов дало очень много для корректной имитации интеллекта. После их внедрения в сознание Геймера некоторые даже стали говорить о кое-какой степени разумности NI. Давайте присмотримся к действиям Главных Героев, обладающих высокоуровневым NI (игроиндустрия использует слово "отцы"). В отличие от младших уровней (называемых "ламерами"), где возможна некоторая самодеятельность, "отцы" имеют жестко фиксированный набор скриптов. Они строят базу по раз и навсегда отработанной последовательности, они бегают по уровню согласно заученному режиму "респауна" всяческих вкусностей. Это уже не спинной мозг – это скриптовое мышление.

Но, откровенно говоря, разработчики мало доверяют скриптам. У них в запасе есть вещицы и посильнее. Нет ничего проще, чем показать силу и "мудрость" Главного Героя, предоставив ему для этого все условия...



Знаменитые роботы: Robocop (хотя он и не совсем робот)

Самое простое – расставить монстров в удобных для NI местах и при этом всячески предупредить NI об их наличии, щедро разбрасывая вокруг различное мощное оружие, патроны и аптечки. Показать "разумность" в данных условиях для Главного Героя становится плевым делом! При этом если перед Главным Героем стоит задача пробраться куда-нибудь, то, как правило, имеется только одно решение (маршрут). Тут не то что NI, любая обезьяна справится.

Есть и другие хитрые уловки, усиливающие NI. Например, где вы видели, чтобы нормальный монстр "лечился", подбирая аптечки? Или использовал гранатомет, валяющийся у него под носом? Верно – нигде... Прикрывая недоработки NI, разработчики идут и на большее. Помните NFS2? Помните, как машины монстров принудительно притормаживались в случае их чрезмерного отрыва? Но сияющей вершиной мощи NI можно считать... разумеется, столь любимые нашей артелью сейв-геймы. Это запредельное по циничности изобретение применяется для элементарного "заштопывания" дыр в NI. Представьте, что каждый убитый Главным Героем монстр вдруг бы вставал и кричал человеческим голосом: "Обознатушки-перепрятушки! Я не успел подготовиться!"

Бывают случаи и совершенно негодного NI, который могут реанимировать только сверхдейственные средства, а именно - прямое вмешательство в ядро игровой системы. Это так называемое



"бессмертие" (Главный Герой становится неуязвим, NI в подобных случаях ему не нужен), "бесконечные патроны", "супероружие", "супермашины", "переход на последний уровень", "секретные возможности" и многое другое.

Впрочем, при всех проколах NI обладает мощнейшим механизмом самообучения. Причем заученные ситуации он самостоятельно может конвертировать в триггеры и скрипты разной степени сложности. По мере накопления материала для анализа ядро NI может самопроизвольно трансформироваться, приобретая способность самонаписания скриптовых и иных процедур. Эта недокументированная функция NI все еще плохо изучена, поскольку Геймеров, ею оснащенных, крайне мало.

Вот, собственно, и все. Как вы убедились, разговоры о "разумности" NI являются в лучшем случае сплетнями, не имеющими под собой реальной основы. NI – это просто собрание скриптов, триггеров и заплат, а также любезно предоставленных разработчиками читов и непонятных функций центральной нервной системы.

Однако для прохождения игры этого обычно хватает за глаза... Так ведь?

Часть V. Век живи – век учись или Обобщения и напутствия

Век живи – век учись! И ты, наконец, достигнешь того, что, подобно мудрецу, будешь иметь право сказать, что ничего не знаешь.
Козьма Прутков

И напоследок. От души и от чистого сердца. Ребята, забудьте все, что написано выше! Мы, артельщики, и не такой пурги можем нагнать, но вы-то не позволяйте себя путать. Решив выглянуть в большой мир из своей тесной игровой каморки, мы невольно обрекли себя на двусмысленное толкование самого понятия AI. Что это? Электронный разум, мыслящая машина? О! Тогда все наши рассуждения – демагогия или, по меньшей мере, научная фантастика. Потому что не существует пока никакого искусственного интеллекта. И в ближайшее время не будет существовать. Да, тема знатная, можно всласть подискутировать об отличиях терминов "разум" и "интеллект", о самосознании, внутреннем "я" и душе. Можно вспомнить определения психологов ("интеллект – это способность адаптации средств к цели") и труды Александра Федоровича Лазурского. Но все это будет пустым сотрясением воздуха. Игровой журнал – не совсем правильное место для подобных разговоров. Даже если предположить невероятное: кто-то вот-вот буквально на днях создаст настоящие кремниевые мозги и широким жестом, минуя спецслужбы сверхдержав, подарит секрет технологии очумевшим от счастья игроделам – толку от этого все равно будет мало. Не переварить нам пока такую глыбу. И перед куда менее сложными задачками пока пасуем. Скромнее надо быть, скромнее.

Что у нас еще? Ах, да, упреки компьютеру в том, что не проявляет он, дескать, гениальной прозорливости. Так это тоже все от лукавого. Прояви он его – заныли бы, пощады запросили. Да и не в этом дело. Надо только понять мотивы тех супербизонов, что пишут гневные письма со словами "ваш AI – идиот", и все станет на свои места. Странно было бы думать, что они всерьез обижаются на IBM за то, что та потратила семь лет на какие-то там шахматы и не озаботилась создать свой Deep Blue, скажем, для Starcraft'а. С доставкой машинки на дом всем желающим и бесплатным техобслуживанием. В глубине души каждый геймер-"аристократ" осознает реальное положение дел. И все же вынимает из-за пазухи тему "тупого AI". Зачем? Видимо, так, языком почесать, народ побаламутить, разработчиков позлить.

И все же пресловутая проблема искусственного интеллекта в играх существует. Но она банальна до одури и состоит лишь в неумении "отдельных товарищей на местах" реализовывать и отлаживать самые что ни на есть стандартные алгоритмы. Неудачный поиск пути, неверная оценка силы соперника, нелогичное построение базы... - самые простые вещи, о которых в приличном обществе и упоминать-то стыдно. Дело профессионалов – щелкать такие задачи как семечки. Тем более что теоретическая база уже накоплена огромная, материалы россыпью лежат на специализированных сайтах, а растущие вычислительные мощности постепенно снимают многие ранее существовавшие ограничения.

Но программисты часто люди молодые, самоуверенные, пылкие и вообще – максималисты. Программировать они любят, умеют, а вот думать и, не дай Бог, рассуждать – не очень. Поэтому вместо изучения все той же психологии, штудирования специальной математической литературы и посещения конференций по проблемам, например, обучаемости детей начальной школы они пишут программы. Разные, в том числе и относящиеся к AI, в том числе и кривые, несовершенные.

Тут-то мы и подходим к главной мысли дня. Она такова: игроделанию тоже надо учить. Целенаправленно и серьезно. Чтобы фирмы-разработчики не собирали с бору по сосенке первокурсников-энтузиастов и не ломали бы головы над элементарными и уже давно решенными проблемами. Чтобы сплоченные, теоретически подкованные и вообще широко образованные команды вносили свой посильный вклад в великое дело игротворчества. И тогда с AI будет все в порядке.



P.S. Огромное спасибо артельщикам-соавторам Ивану Жилину, Андрею Кузнецову, Владимиру Павловскому и Павлу Шумилову.

P.P.S. Пишите письма.

Кино в нашем деле

Маша a.k.a Jennifer
В меру сил девушке мешали
матерые пожиратели попкорна
Константин Подстрешный и Юрий Пашолок

Почему почти нет хороших фильмов по играм? Почему получаются либо середнячки, либо картины, у которых если что-то и осталось от игры, так только название или имя героя?

"Я большой поклонник Resident Evil и как любой упертый фанат я хотел, чтобы фильм был достоин ее" - слова Пола Андерсона воспринимаются как откровение среди режиссеров, которые "слышали о такой игре". Вполне вероятна ситуация, когда продюсер узнал: такая-то игра собирает миллионы. И загорелся снять фильм. Объясняет сценаристу суть, тот что-то там заяет со слов директора, ну а режиссер и актеры вообще ни сном ни духом. Не говоря уже о художнике по декорациям. И не фильмы получаются, а сплошные недоразумения: игравшие не находят кайфа, все остальные - и не захотят в нее смотреть.

Filmzzz: ретроспектива

Super Mario Brothers

Дата выхода 1993 год
Режиссер Анабель Янкель и Рокки Мортон



Это был один из первых фильмов, созданных по мотивам компьютерной/приставочной игры. Поскольку сюжет одноименной аркады, мягко говоря, довольно прозрачен, у сценаристов было достаточно пространства для маневров. Двое водопроводчиков, братьев-близнецов Марио Марио (Боб Хоскинс) и Луиджи Луиджи (Джон Легуизамо) случайно попадают в параллельный мир, где люди произошли от динозавров. Этот мир "благодаря" деяниям местного диктатора Купы (Дэннис Хоппер) находится на грани гибели, и лишь вмешательство чудо-водопроводчиков, а также принцессы Дэйзи (Саманта Матисс) способно его спасти.

Неплохие съемки, симпатичная физиономия Дэйзи-Саманты и юмор вопреки главным профессиям героев далекий от сантехники, плюс - заглавная композиция Roxette. Но в прокате фильм прошел практически незамеченным, и дело было далеко не в его качестве. Он опередил время. Super Mario Brothers хоть и считалась игрой популярной, однако такой фанатской поддержки, как у Tomb Raider или Mortal Kombat, у нее не было.

Double Dragon

Дата выхода 1994
Режиссер Джеймс Юкиши

Следующим после Super Mario Brothers фильмом, снятым по мотивам приставочной аркады, стал Double Dragon. По большому счету, из игры были взяты лишь братья Димми (Марк Дакаскос) и Билли (Скотт Вольф) Ли, в остальном же к Double Dragon фильм практически не имел никакого отношения. В нагрузку к братьям добавили сестру по имени Сатори (Джулия Никсон), которую чуть ли не в самом начале убивает главный злодей, Кога Шуко (Роберт Патрик). Вся сюжетная линия фильма крутится вокруг медальона, дающего своему владельцу практически неограниченную силу. Шуко добыл первую половину медальона, вторая его половина оказалась у братьев. Мораль проста: кто соберет обе половины, тот и победил.

Результатом недолгих мучений съемочной группы стал боевичок качества ниже среднего. Игра двух очень неплохих актеров, Дакаскоса и Патрика, не могла спасти фильм с жиденьким сюжетом, морем тупых шуток и неумело снятых боевых сцен.



Фильм можно смело переименовать в Неуловимый Джо, поскольку он прошел еще более незаметно, чем Super Mario Brothers.

Street Fighter

Дата выхода 1994 год
Режиссер Стивен Е. Де Соуза



Удивительно, но факт: Голливуд может испортить даже сюжет файтинга. Классную игру превратили в скучный боевичок средней руки. Толпы безликих врагов прут на такого же безликого главного героя (из титров мы узнаем, что его играет некто Ван Дамм). На то, чтобы изобразить нечто большее, чем машинку с машущими частями тела, артиста не хватило. Если вспомнить старый добрый "Кровавый спорт", то SF смотришь с некоторым недоумением. Фильм не блещет ничем – ни декорациями (заброшенными заводами давно никого не удивишь), ни звукорядом, ни костюмами – вообще ничем. Пустышка.

И Кайли Миног в роли Камми не могла помочь общему горю.

Mortal Kombat

Дата выхода 1995 год
Режиссер Пол Андерсон



Mortal Kombat решает. Все сделано на уровне: и грамотная постановка рукопашных боев; и прекрасные спецэффекты; и подбор актеров, которые с удовольствием играли назначенные им роли, а не кривлялись как Ван-Дамм. Кристофер Ламберт,



Рисунок Артема Симакова

актерские таланты которого обычно могут поспорить с бревном, удивительно удачно вписался в роль Рейдена. Вторая звезда, сыгравшая в фильме - Кэри Хироюки-Тагава (Шанг Тсунг), буквально олицетворил собой зло.

Пол Андерсон сильно прошелся по сюжету Mortal Kombat, выбросил некоторых второстепенных персонажей и добавил изрядную долю отсебятины. Но фильм это не испортило. Кто-нибудь сказал, что картина не отражала дух игры? Нет, таких не было.

Увы, Андерсон снимал только первую часть фильма. Продолжения и одноименный сериал обладали очень слабым сюжетом, и большинство актеров из оригинала отказались в них участвовать.

Wing Commander

Дата выхода 1999 год
Режиссер Крис Робертс

Не фильм, а пример того, что профессиональный девелопер совсем не обязательно сделает по своей же игре хороший фильм. Крис Робертс замечательно делает спейссимы, но Wing Commander получился картиной весьма посредственной. И космос



какой-то неправильный... А может быть, мы просто не смогли привыкнуть к тому, что Кристофера Блэра играл Фредди Принц, только что узнавший, что же он сделал прошлым летом.

Tomb Raider

Дата выхода 2001 год
Режиссер Саймон Вест

Ажиотаж вокруг выхода этого фильма был колоссален. Во-первых, игра пользовалась бешеной популярностью, во-вторых, бюджет фильма позволял предположить, что зрелище обещает быть, по меньшей мере, грандиозным. Но вместо однозначного хита вышел средненький пшик. Конечно, Лара Крофт в исполнении Анжелины Джоли выглядит сексуально... Но разве можно поверить, что расфуфыренная кинодива



с далеко не атлетической фигурой действительно способна на все трюки, которые она вытворяет? В фильме неплохо сделаны спецэффекты, всю их крутость понимаешь после первой же битвы Лары с роботом. Сюжет, который писали шесть сценаристов. Что такая толпа народу могла делать со сценарием не совсем понятно, вероятно тянули телегу каждый в свою сторону. А в итоге сюжет вы забудете, как только закончатся титры, по крайне мере постараетесь забыть. Но он все равно будет приходить к вам в кошмарных снах.



Чего покажут по ящику... лет этак через десять

House Of The Dead

Дата выхода I квартал 2003 года
Режиссер Уве Болл



Добро пожаловать к очередной кровавой экранизации компьютерной бойни. Совсем недавно на экраны вышел Resident Evil, а в производство запущен очередной проект, рассчитанный на жадную до насилия весну следующего года. The House Of The Dead - адаптация одноименной SEGA-эпопеи, в которую усилиями Mindfire Entertainment уже вложено 12 миллионов долларов. Пока ясно, только, что главная роль достанется Уиллу Сэндерсону ("Бегущий по лезвию бритвы"/Bladerunner). Уилл – мужик хоть и чахлый, но серьезный, с всякими флоридскими зомбями-мутантами разобраться сможет. Да и должность у него соответствующая - офицер береговой охраны, которого все безобразия в подотчетной территории прекратить должность обязывает. Такой вот не совсем связанный с игрой сценарий пишут Марк Эй Олтмэн и Дэйв Паркер, используя материалы Марка Верхейдена, который был уволен из-за некомпетентности. Будем надеяться, сюжет окажется в итоге внятным.

American McGee's Alice

Дата выхода 2003 год
Режиссер Вес Крэйвен

Миле Йовович, похоже, очень понравятся картины, поставленные по извест-



ным видеоиграм. Не успела она сняться в ужастике Пола Андерсона "Resident Evil", как уже представляет себя в роли главной героини будущего триллера Уэса Крейвена "Alice", основанного на фантасмагорическом шутере American McGee's Alice. Так и заявила в кратеньком интервью: "Я положила глаз на видеоигру "Alice" от Американа МакГи, сюжет которой основан на произведении "Алиса в Стране Чудес". Думаю, я прекрасно буду смотреться в роли Алисы, отправляющейся с разделочным ножом наперевес спасать сказочный мир. Еще чудесные ощущения остались от игры в "Grand Theft Auto", но сниматься хочется в "Алисе". Мне понравилось, что в "Resident Evil" убивают зомби, а не людей. Тоже самое и в "Алисе" - она убивает карты, она убивает странных вымышленных существ, но не людей. Я не хочу убивать людей даже на экране, я ведь не Рэмбо и не хочу им быть".

В конце интервью Мила подчеркнула, что в ближайшее время она планирует встретиться с помощниками Уэса Крейвена, дабы рассмотреть возможные варианты. Если так пойдет и дальше, то в третьей серии Tomb Raider мы увидим уже не Анжелину Джоли... Увы, но продюсер фильма объявил, что пока не решили точно, кто будет играть главную героиню.

Duke Nukem the Movie

Дата выхода 2002 год (но мы этому не верим)
Режиссер До сих пор не известен!

Пока мало что известно об этом проекте, но вот что нам удалось выкопать. Безусловно, фильму быть, хотя рано говорить о сроках его выхода. Продюсер фильма, Лоренс Казанофф, обещает, что это будет некая взрывная смесь экшена (навроде "Матрицы", "Людей в черном") и комедии. Дюк Нюкем, по его представлению - антигерой (потому что жестокость игры заставляла румяных домохозяек вопить от ужаса все эти годы), который любит попить пивка и приударить за бабами. На фанатских форумах люди слезно умоляют сделать главным героем всевозможных известных актеров, от Рассела Кроу до Дольфа Лундгрена, но создатели фильма пока ничего не отвечают.



Зато точно известно, что в фильме будет море крови, горы трупов, безумное количество оружия, страшные пришельцы и солнцезащитные очки в одном экземпляре, болтающиеся на носу Дюка Нюкема.

Alone in the Dark

Дата выхода неизвестна
Режиссер неизвестен



"Ни режиссера, ни даты выхода, сплошная неопределенность!" - скажет читатель. Но на самом деле о фильме все-таки кое-что известно. Проект занимается Dimension Films – подразделение Miramax, специализирующиеся на всяких ужасах. Например трилогия "Крик"/Scream – их рук дело. Сценарий пишет Ганс Родионов, а деньги считает продюсер Эндрю Рона.

Нам даже удалось узнать, про что будет картина. Несколько исследователей потустороннего попадают на остров, где на них начинают охотиться отвратительные существа. Сами эти существа, причем, очень любят прятаться в тени.

Resident Evil Nemesis

Дата выхода 2003 год
Режиссер неизвестен



Пол Андерсон пишет сценарий и продюсирует картину, но пока точно не понятно, вернется ли он еще и в режиссерское кресло. Название, кстати, тоже рабочие, вполне возможно, его заменят на Resident Evil 2.

Пол Андерсон говорит, что не стал использовать персонажей из игры в первой части, потому что тогда фанаты знали бы, кто доживет до конца фильма. А это как-никак horror. Зато во второй серии он оттянется по полной. Известная нам спецназовка Алиса (Мила Йовович) встретиться с не менее известной Джилл Валентайн из игры. Мешать двум милым девушкам будет монстр Немезис, в которого превратился Мэтт (Эрик Мабиус). Случилась с ним такая неприятность в самом конце фильма. Немезис – тип мускулистый, приходится Эрику сейчас кушать стероды и регулярно наведываться в спортзал.

Nocturne

Дата выхода неизвестна
Режиссер неизвестен

Права на создание фильма по компьютерной игре Nocturne, были проданы Collision Entertainment, которая в свою очередь передала их Dimension Films. Ве-



дут проект Пол Розенберг и Скотт Файе, сценарий на данный момент уже написан и представлен к рассмотрению в Dimension. Подробности не разглашаются, но если фильм будут снимать, то Стрейнжер в своей широкополой шляпе, безусловно, появится на экране, судьба остальных сотрудников Spookhouse пока не известна.

Max Payne

Дата выхода неизвестна
Режиссер неизвестен



Max Payne сам по себе пародия на голливудские боевики, а тут по нему фильм снимать собрались. Забавно. Работают над Max Payne и Nocturne одни и те же люди из Dimension Films и Collision Entertainment. Продюсирует проект все тот же Пол Розенберг.

Прогноз принадлежит перу одного безымянного посетителя BluesNews:

- Max Payne 2, 3, 4, Chronicles and The Last Revelation!
- A Max Payne RTS!
- A Max Payne RPG!
- A Max Payne MMORPG!
- A Max Payne flight-sim!
- A Max Payne action movie!
<...список на полстраницы...>
- Организация имени Max Payne: группы поддержки для людей, чьи жена и дочь были зверски убиты наркоманами, которым продает наркотики большая секретная и злая правительственная мегакорпорация!

Мортал Комбат 3

Дата выхода неизвестна
Режиссер неизвестен



Лю Канг - шустрый паренек, все из могилки старается выбраться. Фильм не анонсирован, но на сайте http://www.mortalkombat.com проводится опрос, что бы вы хотели видеть в MK3 movie? Фамилию Пола Андерсона в титрах!

Tomb Raider 2

Дата выхода неизвестна
Режиссер Ян де Бонт



И Анжелина Джоли опять на большом экране. Выбралась-таки из объятий Бандероса и снова вошла в роль мародерши-археолога. На этот раз сценарий пишет один Дэн Джордарис, и руководство Paramount отзывается о нем как о "очень сильном". По сравнению со сценарием первого Тамбовского даже сюжет "Паровозика из Ромашково" будет сильным. Спорим, Лара будет охотиться за террористами?

Хотя в девяносто шестом Ян де Бонт снял неплохой фильм "Смерч"/Twister, может быть Tomb Raider 2 и не будет таким плюшевым, как оригинал. На данный момент дорабатывается сценарий, а съемки планируют начать поближе к концу года.

Silent Hill

Дата выхода неизвестна
Режиссер неизвестен



Что мы слышали об этом фильме. В основу сюжета легла первая часть игры. Про то, как Гарри Мэйсон отправляется искать свою дочь в заброшенный городок. На роли претендовали: Чайлер Ли, Бенисио Дель Торо, Кэрри-Энн Мосс , Лайза Мэри и главная ведьма - Анжелика Хьюстон. Качество фильма и стиль должна была курировать Dark Aura Entertainment...

К сожалению, практически все это оказалось слухами. Вполне возможно в один прекрасный день Silent Hill и станет фильмом, но сейчас Dark Aura Entertainment ни над чем подобным не работает. А жаль. Особенно интересно было бы узнать, какую из четырех концовок игры выберет режиссер.

Между прочим...

- Ричард Доннер, режиссер "Смертельного Оружия"/Lethal Weapon, работает над фильмом по мотивам очень популярной консольной гонки Crazy Taxi. К сожалению все игры серии CT выходили только на приставках.
- Ходят слухи об экранизации Rainbow Six, но тут скорее будет уместно вспомнить книги Тома Клэнси, а не игру.
- Нашего внимания избежали аниме Sin, Street Fighter и еще несколько игр, по которым шустрые японцы сняли мультфильмы.

Константин Подстрешный

Мясом наружу

Бабушка, почему у тебя такие большие гнилые кровавые длинные черные зубы?
Красная Шапочка

Мила просыпается. Мила потеряла память. Мила бродит по особняку. Мила Йовович - актриса замечательная, но, наверное, дорогая. Создается впечатление, что режиссер весь бюджет извел на звезду, ее только и показывает. С фейерверком появляются спецназовцы, говорят дежурные фразы. Чертову кучу дежурных фраз...

Первые двадцать минут не мог поверить, что эту тягомотину снял Пол Андерсон, создатель Mortal Kombat. Но когда десантника разрезало лазером на сотню кусочков, я понял, что у этого фильма есть шанс.

Они красят стены в розовый цвет...

И вот когда главного негра фильма разрезали лазером (крайне необычный сюжетный ход - он не только не дожил до конца фильма, он даже никого не спас), невольно задаешься вопросом: кто будет развлекать нас оставшиеся два часа? Монстры, конечно. Эти симпатяги никогда не давали нам умереть со скуки. Ни один RE не обходился без собак. Фильм – не исключение. Псы замечательны. Сцена стрельбы по полуразложившимся доберманам отснята идеально. Любой, кто хоть немного разминал пальцы, паля по церберам, будет очарован. В изобилии присутствуют чумазые, но классные зомби. Отличная работа гримеров. Пример ниже. Просто отличная. Помимо зомби, в подземном комплексе бродят зомби, зомби, зомби, еще немного зомби и, конечно же, зомби.



А вот неожиданный сюжетный ход - заправляет подземным комплексом суперкомпьютер Red Queen, появляющийся в виде голограммы маленькой девочки. При всем уважении к Андерсону, девочка-компьютер в фильме ужасов выглядит приблизительно так же уместно, как утенок-аппликация на мундире. И еще слишком эта королева умная, ни в одной из частей RE не было настолько развитых технологий.

Зато нам наконец-то объяснят, откуда взялся Немезис, монстр без глазика и с кишками по всему телу, который убил Барда Викерса и гонял Джилл в третьей части игры.

Что нужно знать фанату Резидента

Поклонники игры найдут множество возмутительных несостыковок. Особняк в лесу выдержан в венецианском стиле и совсем не похож на дом с приведениями из первого RE. Раккун Сити показывали только мельком, в самом финале. Знаете, кто в фильме главный босс? Порождение темных сил науки? Чудовище, при первом взгляде на которое становится ясно, что оно не уйдет из кадра, не захватив

В защиту больших стволов

Один из рекламных кадров, которые распространяли до премьеры. H&K G36 (смотри "оружейную" прошлого номера), который Мила держит в наманикюренной ручке, обещает море шквального огня. А большинство мертвецов в фильме пали жертвой рук, ног и пистолета Милы. Вот так, зеркальный коридор есть, Мила Йовович есть, а большой пушки нет.



с собой парочку второстепенных персонажей? Наконец, просто Парень, Который Выбивает Закрытые Двери? Это Ликер. Тот самый, с языком. Далеко не худший противник в игре. А где профессор Биркин? Где гигантский аллигатор? И где Эйда Вонг?! Хорошо, можете оставить Ликера боссом, но верните нам Эйду. Спецназ Амбреллы здесь не носит касок! Хотя любой ребенок знает, что они должны выглядеть, как красноглазый Ханк из секретной миссии в RE2. И еще, и еще... Я уже жаловался на то, что в фильме нет Эйды Вонг?

Что нужно знать нормальным людям

Resident Evil – это фильм про то, как в подземный научный комплекс, где бродят толпы зомби, попала группа спецназовцев. Конечно же, все они умерли.

Всем не угодить

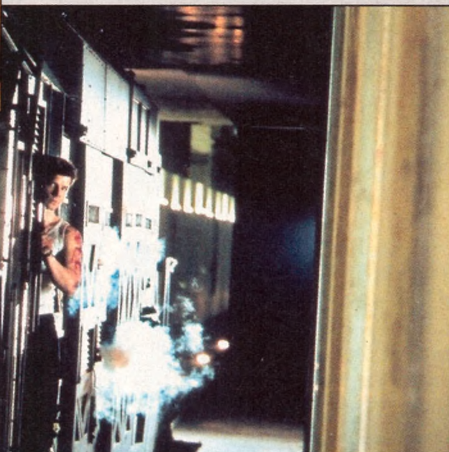
И сколько ни слушай фанатов, всегда найдутся те, кто скажет: "Все было не так". Уж они-то точно знают, как оно должно было быть. Они бы сняли лучший в мире фильм, который, кроме них, никто не стал смотреть. И сто процентов сделали игру лучше самого Микамы, в которую никто, кроме них, не стал бы играть.

Андерсон остается единственным режиссером, который умеет снимать кино по играм. RE – хороший фильм, не такой хороший, как Mortal Kombat, но тот, кто посмотрит его, будет ждать вторую часть. Кастинг уже идет.

Спецназ Амбреллы здесь не носит касок! Хотя любой ребенок знает, что они должны выглядеть, как красноглазый Ханк из секретной миссии в RE2







Амбрелловский вагончик в фильме и игре - обратите внимание, переврано название поезда (GALAXIE-5000 на ALEXI-5000)

Между прочим...



** На нашем диске – карта "Улья", амбрелловского подземного комплекса. В коллекцию фаната.*

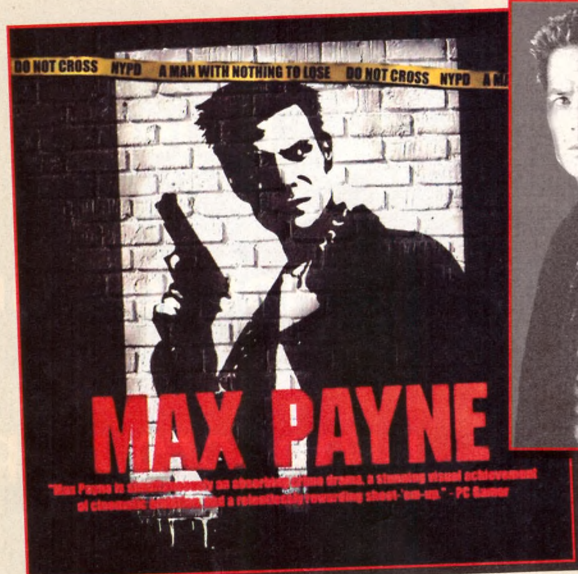
** Изначально фильм хотели назвать Resident Evil: Ground Zero.*

** Был проведен конкурс на лучшую афишу для RE. Приз (2500$ и эксклюзивный просмотр RE для победителя и сотни его друзей) получил некто Nick Des Barres, автор вот этого постера.*

В ролях...

Кастинг провела Маша aka Jennifer

Что будет, если начнут снимать фильм по сюжету Drakan или Starcraft? Кто будет играть Алису у Американа Мак Ги? И кто похож на Макс Пейна больше самого Сэма Лайка?..





Макс Пейн
Себастьян Спенс

Мы нашли его - настоящего Макса Пейна! Он был все время с нами рядом - на шестой кнопке телевизора. В сериале "Первая волна" играет малоизвестный актер Себастьян Спенс, он бы подошел на роль борца с мафией.

Drakan



Ринн
Кэтрин Зета-Джонс

С красивыми девушками все обстоит крайне просто. Их много, и потому гораздо интереснее было бы подумать о том, кто бы сыграл ручного дракончика Ринн. Но, увы, в базе актеров Голливуда с драконами плохо. А Ринн сыграть сможет практически кто угодно, Кэтрин Зета-Джонс, например.



Starcraf



Сара Керриган Сигурни Уивер



Пожалуй, одним из самых запоминающихся персонажей в игре была Сара Кэрриган. И тут уж, вспоминая, какие зверские опыты над ней проводили зерги, на ум приходит аналогичная страдалица Рипли из "Чужих" в исполнении Сигурни Уивер. Пожалуй, Сигурни могла бы понять, что происходило в душе Сары, и адекватно показать свои чувства на экране.

Leisure Suit Larry

Ларри Лаффер **Джим Керри**

Поступило предложение выдвинуть на роль Ларри Шварценеггера, но мы его с негодованием отвергли. И выдвинули встречное - сделать Ларри Джима Керри. А что, покрасить ему волосы в черный цвет, выбрить элегантную плешь, обрядить в белый костюм - и вперед! В Ларри Лафферы. Ну, кто лучше Джима справится с ролью в этой комедии! А если еще подобрать грамотного сценариста и полсотни девчонок...







American McGee's Alice

Алиса **Анна Фарис**

Алиса. Мрачная серьезная девушка с окровавленным ножом в руке и крышей, улетевшей за горизонт. Где-то мы уже видели столь приятное сочетание. "Очень страшное кино" настолько же страшно, насколько Алиса Американа Мак Ги похожа на милую девочку из доброй сказки. Да и главные героини обладают внешним сходством... По возрасту она тоже вполне подходит, в отличие от той же Милы Йовович. Поэтому наш выбор - Анна Фарис!

Diablo II

Паладин **Вупи Голдберг**

Конечно, здесь можно было бы устроить долгую дискуссию на тему того, кто будет играть варвара. Но это слишком сложно, вдобавок чревато членовредительством, и потому выбор пал на паладина. И тут грозили бы некоторые сложности: то ли взять Рассела Кроу ("Гладиатор"), то ли Хита Леджера ("История рыцаря")... Все просто, поскольку паладин в игре – негрилка, простите, афроамериканец. К тому же в "Дьябле" нигде не написано, что паладин мужского пола, а значит, берем Вупи Голдберг (также мы бы хотели видеть в этой роли Хэлли Берри).



Итак:

Секс, Насилие, Рок-Н-Ролл
Часть последняя











Отдельная спасиба: Чёрту (Хачетту) и С. Кузьмичёву за неоценимую помощь в создании этой серии

Автор: Д. А. Кузьмичёв Арт-Студия: Люди Мёртвой Рыбы

Попутно пришлось отметать обвинения в:

Проведении бесчеловечных опытов

Издевательстве над животными

Экстремизме

Сатанизме

Разжигании межнациональной розни

Пропаганде насилия

Изготовлении порнографии

Нарушении авторских прав

Клевете на должностное лицо

Призывах к массовым беспорядкам

И (куда же без этого) сексуальном домогательстве

ТЫГ ДЫГ ДЫГ...

Слава богу, весь этот кошмар позади!

Пришло время расслабиться. Лето все-таки!

CATCH A WAVE

У меня неприятное ощущение, будто мы забыли что-то важное...

Неблагодарные свиньи!!!

Вот и всё. Спасибо всем, кто читал и помогал.
За этим всё. Пишите письма ^__^ Д. Кузьмичёв

Иван Тропов

ФЕМИДА OVERCLOCK

1. "Легкой смерти!"

Сначала была козлиная морда.

Но не обычная, а какая-то странная: большая и приплюснутая, словно карнавальная маска. Один рог был наполовину отбит, а в ноздрях болталось золотое кольцо.

- Ну что, браток? - с сочувствием сказала морда. - Попал, да?

Леха помотал головой, пытаясь отогнать наваждение. В самом деле, попал... Это сколько же надо выпить, чтобы до говорящих козлов дойти! Особенно противна была жиденькая седая бородка, свалявшаяся от грязи. И воняло от этого козла...

- Слышь ты, бычара! - нахмурился козел. - Фильтруй базар, да?

Морда угрожающе оскалилась, показав сточенные гнилые зубы. Из пасти дохнуло таким смрадом...

Леха дернулся назад, подальше от этой морды. Вот ведь кошмарчик! И не пропадает... Леха попытался протереть глаза, чтобы окончательно проснуться, но руки... Не то, что бы руки его не слушались. Нет, очень даже слушались. Вот только... Леха поморгал, разглядывая то, что ощущал как руки.

- Привыкай, - снова вполне миролюбиво сказал козел. - Ниче, жизнь еще и не так раскорячит.

Руки... Честно говоря, это были не совсем руки. Это были передние ноги то ли коня, то ли быка. И сгибались они совсем не так, как человеческие руки: не вперед, а куда-то под живот. Протереть глаза ими не получалось.

А с непротертыми глазами было паршиво. Само по себе наваждение развеиваться не собиралось. Леха по-прежнему оставался в теле какого-то скота, а настырный козел все так же дышал ему прямо в лицо чем-то помоечным...

- Ну ты, парнокопытное! - зашипел сквозь зубы козел. - Достал, да?! Я - сатир! Усек? И следи за грызлом! А то по рогам огребешь!

Сатир угрожающе всхрапнул, но взял себя в руки.

- Ладно, показываю один раз, - смилостивился он. - Вот тут надавливаешь, чтобы управлять речевой чувствительностью.

Он ткнул в сгиб Лехиной ноги.

- Чем управлять? - нахмурился Леха.

Офигеть! Галлюцинация, да еще такая буйная...

- Ах ты, тормоз... - вздохнул сатир. - Ну вот подумай теперь что-нибудь!

Леха нервно сглотнул. Бред был слишком логичным, а сознание - слишком чистым... А вдруг это не пройдет? Вдруг это - насовсем?!

- Ну что? - нетерпеливо спросил сатир. - Уже подумал?

- Да...

Леха начал кое-что понимать. И не только про речевой контроль. Но получался такой бред... Из памяти всплывало что-то настолько дурацкое, что мысли разбегались.

- За что попал-то?

- Попал?.. - тупо повторил Леха, изо всех сил пытаясь понять, что же происходит. - За что?..

И тут он вспомнил. Все. Сразу.

Леха застонал.

...Москву заносило с самого утра. Хлопья мокрого снега лениво валились с простоквашного неба. В воздухе мешались сырость и тоска, радио несло какую-то муть... Где-то впереди была авария, и длинная цепь машин, конец которой терялся за снежной стеной, словно застыла. Олицетворение безнадежности.

Убраться бы отсюда прочь... Далеко-далеко... Надолго... А лучше - навсегда... В совершенно другой мир...

Наконец-то движение оживилось, стало свободнее. Леха свернул - и тут же увидел его. Парень стоял на самом краю тротуара. Но перебегать дорогу, вроде, не собирался. Клиент!

Или нет?.. Лет двадцати пяти, в длинном кашемировом пальто, на шее стильный шелковый шарф. Вот только шапка... Н-да... Вязанка. Самого дешевого пошиба.

Машина уже почти поравнялась с ним, и надо было решать. И решать быстро! Леха стрельнул глазами по зданию позади парня. Дорогая гранитная отделка, огромные затемненные стеклопакеты, мощнейшая дверь... Солидное заведение. Если парень оттуда, деньги у него есть.

А, была - не была! Леха вывернул руль, вырвался из ряда машин и нырнул к самому бордюру, резко сбрасывая скорость...

И вдруг парень, словно только того и ждал, рванулся вперед! Леха и так тормозил слишком резко, едва успевая остановиться рядом с парнем серединой корпуса. И тут этот тип рванулся вперед! Прямо под колеса!

Спасла только отличная реакция. Леха утопил тормоз до предела, покрышки взвизгнули. Дернуло, он ударился грудью о руль и чуть не врезался лбом в стекло. Но остановился нормально. Машина ударила парня совсем несильно - тот даже не упал, лишь потерял равновесие и шлепнул руками о капот.

Леха яростно зашипел, с трудом сдерживаясь, чтобы не выматериться. А парень задумчиво уставился на него сквозь стекло. Кажется, даже не испугался. Псих!

Леха подождал, но парень никуда не двигался. Он замер перед машиной. И не перебегал дорогу и не возвращался обратно на тротуар.

Неужели этот псих таким образом ловил машину - вот так, словно бросаясь под колеса?.. Леха перегнулся через правое сиденье и опустил окно:

- Подвезти?

Парень медленно обошел машину, заглянул в окошко, но ничего не сказал. Просто смотрел на Леху. Лицо у него было бледное-бледное, почти серое. Словно он целый год не выходил на улицу под солнечные лучи.

- Вам куда? - Леха выдавил ободряющую улыбку.

- Куда... - медленно повторил парень. Он не был пьян, но его губы двигались с таким трудом, словно разговаривал в последний раз он тоже пару лет назад.

И, кажется, этот простейший вопрос всерьез озадачил его. Ну, точно псих...

- В кафе, - наконец разродился человек и неловко залез в машину на переднее сиденье.

Леха тронул машину. Вот ведь невезуха! Неплохое кафе было совсем рядом...

- Вам как, просто кафе или с живописным видом?

Парень тревожно покосился на Леху, задумчиво поморгал, словно с трудом отвлекся от каких-то своих мыслей, потом кивнул. Еще немного подумал и стянул с головы вязанку. Под шапочкой оказался совершенно лысый череп. И свежие, еще с нерассосавшимися розовыми стяжками шрамы - длинные, через всю голову.

- Лучше всего рядом с какой-нибудь многоэтажкой, - робко попросил парень. - Если можно...

Машина вильнула, но Леха тут же взял себя в руки. Покосился на парня. Шутит? Нет, тот не улыбался. Если и шутил, то играл безупречно... Леха сжал зубы. Самоубийца хренов! И так погода хоть вешайся, так еще этот остряк-самоучка!

Сошлись на Штукадюймовочке.

Ну, официально-то это был памятник Новой России. Но кто же его так называл? Из-под рук Карателли Новая Россия вышла стометровым бронзовым мужиком с квадратной рожей, в непонятного кроя костюмчике и с гигантским ноутбуком под мышкой. Бизнесмен, надо понимать. Мужик получился так себе, зато ноутбук - точно самый крупный в мире! Экран у такого был бы под тысячу дюймов. Самсунг отдыхает, Сони удавилась от зависти...

Голова у Новой России была пустая. Левый глаз был застеклен, за ним было крошечное кафе. В правом была открытая смотровая площадка: "Взгляните на Москву из России!"

Все бы хорошо, вот только пассажир постоянно что-то шептал. И чем больше Леха вслушивался, тем быстрее ему хотелось доехать.

- Как они могут жить... - едва слышно бормотал парень, косясь в боковое стекло. - Улыбаться... Смеяться... Как они могут...

Леха уже собрался плюнуть на деньги и высадить этого психа к чертовой матери, но тот унялся.

К сожалению, лишь на время. До Штукадюймовочки оставалось метров двести, когда они встали на светофоре, и прямо перед ними стал переходить через дорогу класс школьников. Размахивая красными флажками, две упитанных тет-

ки повели карапузов через дорогу - и тут пассажира прорвало.

- Маленькие ублюдки! - яростно зашипел он. - Знаете, почему у детей такой невинный и беззащитный вид?

Леха нейтрально пожал плечами. Двести метров осталось, надо дотерпеть...

- А я знаю, - с жаром сказал пассажир. - Маскируются! Если бы эти твари выглядели так же, какие они на самом деле, внутри... Их бы убивали! Сразу после рождения. Уж я-то знаю...

Леха сжал челюсти. Ух, зараза! Как дать бы ему в лоб!

Или он в самом деле псих?..

Оставшиеся две сотни метры Леха едва вытерпел.

- Приехали!

Давненько он не произносил это словно с таким удовольствием! Парень покорно полез в карман, щедро расплатился. Вылез, но не спешил захлопывать дверцу. Все смотрел на Леху, словно чего-то ждал. А в его лице что-то творилось...

Леха вздохнул. Псих-то он псих, но тоже человек...

- Не нравится? - сжалился Леха. - Хотите в другое место?

Может, парню нужно выговориться... Бывает...

- Нет-нет, все хорошо! - тут же забормотал парень. - Теперь все будет хорошо. Спасибо вам. Вы... Я...

Он сглотнул, словно вот-вот собирался расплакаться. Будто Леха не просто отвез его в кафе, а облагодетельствовал на всю жизнь...

- Удачи! - сказал Леха. Этот цирк ему надоел.

- Спасибо... - пробормотал парень. - Вы... Вы... Я... Вы... - он не находил слов. Растроганно шмыгнул носом и вдруг выпалил: - Легкой смерти!

Захлопнул дверцу и быстро пошел прочь, не оборачиваясь.

Леха зарычал. Вот сука! Догнать бы и обломать рога козлу! С ним как с человеком, а он... Легкой смерти... Ну не леголас ли?!

Он нервно впихнул деньги в бардачок и резко тронулся.

Через пять минут он был уже на мосту. И слева, над рекой, снова показался Штукадюймовочка. Где-то там, в желтой бронзовой голове, пил кофе этот псих... Может, уж лучше бы он в самом деле бросился оттуда вниз?..

Чертов памятник! Глаза б его не видели! Леха поджал газу. Впереди неторопливо полз огромный черный джип, с затемненными стеклами и выключенной мигалкой на крыше. Леха пошел в обгон...

Потом была каша из выхваченных, словно фотовспышкой, образов, оборванных мыслей и адреналина.

Сначала от головы Штукадюймовочки отделился крошечный силуэт. И, раскинув черные руки-черточки, словно пытался взлететь - помчался к земле...

Леха, как зачарованный, смотрел на него, не в силах оторвать взгляд. Он знал, кто это... А потом сработало боковое зрение - кто-то мчался прямо на него!

Пересекая разделительную полосу, на него летел оранжевый минивэн, по-европейски крошечный. На заднем сиденье маленькая девчушка тыкала пальчиком в стекло и, смешно открыв ротик, что-то кричала... Женщина за рулем смотрел туда же - влево, на памятник, где падал человек... А ее игрушечный минивэн несся прямо на Леху, вышедшего в левый ряд, чтобы обогнать джип.

У него было мгновение, чтобы что-то сделать. Он не успел ничего просчитать. Успел только представить, в какую гармошку превратится его девятка и их игрушечный минивэн. А внутри будет кровавая отбивная из дуры-мамаши и вот той девчушки...

Он крутанул руль, уходя вправо - так и не закончив обгон...

Минивэн промчался в каком-то сантиметре от него - мамаша так и не повернула голову! - а потом было не до нее. Девятка влетела в бок джипа. И тут же отлетела от него, как теннисный мячик от шара для боулинга. Машину повело, закрутило...

Джип тоже вильнул. И почему-то не выправился. Выбив ограждение, огромный внедорожник солидно, почти торжественно, оторвался от моста, повисел мгновение, словно раздумывая - и так же солидно и неторопливо ухнул под мост...

Через минуту Леха пришел в себя. Его не перевернуло, не вынесло на противоположную полосу. Не смело сзади идущими машинами...

Он был жив. Если не считать помятого бока, машина тоже не пострадала.

Где-то под мостом тонул джип с мигалкой...

А оранжевый минивэн, вернувшийся на свою полосу, был далеко внизу моста и уходил в поворот. Он повернул - и больше Леха его не видел...

Тут стоп-кадры кончились, дальше была ускоренная съемка.

Неразбериха, дорожные инспекторы... Живые и целые, но мокрые и как черти злые ребята из джипа - помощник депутата с тремя подручными, все с короткими ежиками и ослепительно-белыми керамическими зубами... Безнадежные попытки убедить инспектора посмотреть статистику по самоубийцам и найти оранжевый минивэн... Суд... И два года приговора...

Остановка наступила в коридоре, на пороге камеры.

Леха закашлялся от смрада, окинул взглядом тридцать мужиков, ютящихся на двадцати квадратных метрах, представил семьсот дней вот здесь...

И...

Наверно, он что-нибудь выкинул бы. Заживо разлагаться два года вот в этой камере он не собирался. Ни за что! Да, определенно он что-нибудь выкинул бы.

Но не успел.

- Отставить! - скомандовал уверенный голос, и охранник перестал пытаться затолкнуть Леху в камеру.

Маленький и пухлый мужичонка в штатском подошел к Лехе, окинул его внимательным взглядом, словно выбирал овощи на лотке.

- Как у вас со здоровьем, мол-чек?

- Пока нормально, - сказал Леха, косясь в открытую дверь камеры.

- Ну, это мы еще проверим, конечно... А психика у вас устойчивая?

- Да.

- Это замечательно! - коротышка даже улыбнулся. - А как вы смотрите на то, чтобы вместо этого, - коротышка кивнул в открытую дверь, - помочь нам с психологическими исследованиями? Вместо двух лет тут - один годик у нас. А?

Леха помотал головой. Кажется, он ослышался? Или коротышка в самом деле полагает, что какие-то психологические исследования могут быть хуже, чем то, что было вот за этой дверью?..

- Один год? - уточнил Леха.

- Один.

- Химия? Боевые психотропы?

- Боже упаси! - мужичок всплеснул пухлыми ручками. - Нет, нет! Никакой гадости! Никаких психотропов! Чистая наука, исключительно психология!



Леха нахмурился. Что-то было не так. Где-то был подвох... Не могло не быть подвоха - слишком красиво все получалось!

- Никаких фармакологических испытаний? Никакого вреда для здоровья?

- Не хочу вас обманывать, - погрустнел коротышка. - Полное отсутствие побочных эффектов я вам обещать не могу. Все зависит от устойчивости вашей психики...

Смешно... Уж на что, на что, а на устойчивость психики Леха никогда не жаловался!

Потом был уютный кабинет. Мягкое кресло, аромат хороших сигарет...

- Ну вот! - сказал коротышка, подталкивая к Лехе договор. - Подпишите здесь и здесь. Быстрее покончим с формальностями и за работу!

Леха пробежал глазами документ. Наткнулся на "с законом об альтернативном прохождении заключения ознакомлен" и поднял глаза на коротышку.

- Я могу ознакомиться с законом об альтернативном прохождении заключения?..

- Конечно! - радостно улыбнулся мужичок, вжикнул ящиком стола и хлопнул на стол увесистый том. - Минут пятнадцать вам хватит?

Коротышка жизнерадостно хохотнул, вскочил с кресла и выскочил из кабинета пить кофе.

Леха с опаской подтянул к себе бумажный кирпич и пролистнул несколько страниц. Шрифт был разный. От очень мелкого до неприлично крошечного... Леха вздохнул и попытался читать с самой первой страницы.

Хватило его минут на пять. А потом он подтянул к себе договор и, уже не читая, размашисто расписался во всех местах, где коротышка поставил галочки.

Его куда-то вели, везли... Кажется, они были в центре Москвы... Гранитный фасад... Мощные двери... Ему показалось, что он уже когда-то видел эти мощные двери... Потом были длинные, аккуратные, стерильные коридоры и запах больницы...

- А вот и ваше рабочее место! - радостно сказал коротышка. - Вот здесь вы и проведете следующий год.

Леха не сразу обрел дар речи. Он смотрел по сторонам, и кровь отливала от его лица.

В узком зале тянулись два длинных ряда кресел, какие бывают в стоматологических кабинетах. Сотни кресел. А на них полулежали... люди? Когда-то это были люди. Но сейчас это были неподвижные существа с голубоватой, как у трупов, кожей. Прикрученные к креслам, под капельницами. А их обритые черепа были вскрыты, и между пульсирующих сосудов торчали тысячи тончайших электродов...

На безвредные для здоровья психологические исследования это походило меньше всего!

- Какого... - зашипел Леха и рванулся назад.

Но получилось у него только развернуться. Два накачанных медбрата скрутили его, как нашкодившего котенка.

- Это что! - добродушно гудел один, пока второй прикручивал Леху к креслу пластиковыми ремнями. - Это у нас только прихожая!

Потом была маска анестезиолога, а потом...

- Ну, вот. Теперь пару лет будешь парнокопытным мутантом, рогатый...

Леха не перебивал. Он подавленно осматривался.

Небольшая лужайка была окружена огромными валунами. Какое-то древнее святилище. Сквозь узкий проход в камнях виднелось озеро. Над ним клубились грозовые тучи.

В центре площадки был алтарь - большой камень с плоской верхушкой. На нем восседал сатир и без умолку болтал...

Гордость отечественных стратеготворцев, отрада сетевых игроков всего мира... Очередной апокалипсис, конечно. Правда, не атомный. На этот раз вышедшие из-под контроля ублюдки генной инженерии.

"Генодром". Тринадцать огромных игровых зон. Впрочем, про двенадцать из них Леха мог даже не думать. И про реальность он тоже мог забыть на весь следующий год.

Весь свой срок он будет мутантом в восьмой зоне. Когда-то здесь был полигон военных, где генные инженеры разводили уродцев на нужды обороны. Когда всему миру наступил кирдык, этой лаборатории тоже кое-что перепало, и все наработки вырвались на свободу... Поэтому сейчас в этой зоне вместо козлов - сатиры, а у Лехи на груди и на лбу броневые наросты. Да и флора...

Сатир спрыгнул с алтаря, подскочил к одинокому одуванчику какого-то странного серо-стального цвета и пнул его. Звонко клацнуло, в воздухе повис затихающий металлический звон. Обычный одуванчик от такого пинка оторвался бы и отлетел прочь, но этот не сломался. Даже не погнулся. Вообще не пострадал! Словно это был не цветок, а стальная спица, воткнутая в землю. Толстый стебель лишь закачался туда-сюда - быстро-быстро, размазавшись в призрачный треугольник.

Забавно, конечно... Но Лехе было не до того.

- Я не нанимался изображать мутанта, - мрачно сказал он.

- Тебя никто и не нанимал, - ухмыльнулся сатир, беззаботно мотая копытами. Пожал плечами. - Надо было внимательнее читать, что подписываешь, рогатый.

Внимательнее читать... Да в документе была чертова прорва всяких ссылок-отсылок к разным приложениям-дополнениям!

Да и какая разница? Все-таки психологическое исследование - это вовсе не трепанация черепа с бесплатной работой на чужого дядюшку, заколачивающего деньги в сети!

- Я подписывался под участием в психологическом исследовании, - сказал Леха.

- Так это оно и есть, - сатир хихикнул, то и дело срываясь в блеяние. - Психологический эксперимент. Как ты будешь вести себя в критической ситуации. Ну а то, что это сопряжено с пребыванием в сети и кто-то наварит на этом денег... Это все тебя не касается. Ты свою подпись уже поставил. Теперь будешь бегать и изображать монстров, парнокопытное.

- Не буду.

- Будешь, рогатый, будешь, - почти ласково сказал сатир. - В конце концов, это же справедливо. Почему честные налогоплательщики должны оплачивать твою, вор-насильник-убивец, кормежку и содержание? Око за око, и все такое... Читал?

- Меня... - Леха покусал губы. - Приговор был левый.

- Ну да, ну да... - тут же закивал сатир. - Здесь все невинно осужденные. Некоторых, не поверишь, уже разу по пятому несправедливо осуждают. Бывает... - Сатир хихикнул.

Леха скрипнул зубами, но ничего не сказал.

- Так что привыкай, рогатый. Око за око. Ну и с процентами, сам понимаешь, все как положено. Будешь работать частью антуража. А я тебя потихоньку в курс дела вводить буду, чтобы...

- Не буду, - оборвал его Леха.

- Вот ведь упертый, а? - Сатир снова хихикнул. Но смотрел уже не на Леху, а куда-то дальше, за его плечо.

Леха обернулся. Позади него среди камней был еще один проход. За ним - огромное холмистое поле. Метрах в ста от входа в святилище висел шар плотного тумана. Внутри прыгали желтые всполохи.

- Карта загружается, - объявил сатир.

Всполохи стали ярче, и вдруг сгусток тумана пропал. На его месте остался огромный мужик, закованный в броню от носков до подбородка. Какой-то миг он еще висел в воздухе, а потом рухнул. Ботинки по щиколотку впечатались в жирный чернозем, но мужик словно не заметил удара о землю.

Еще бы! Если уж он без труда таскал на себе брони на пару центнеров, то что такое для него - рухнуть с каких-то полутора метров? Из огромных плечевых щитков выглядывал только мощный квадратный подбородок и щетка жестких, словно проволока, волос стального цвета.

- А, блин! Я-то думал... - сатир разочарованно махнул рукой. - Везет дуракам! Детский сад пожаловал. Ну, давай! Это твой сектор. Давай, не дрожи! С этим все будет как два байта переслать. Тупо, зато быстро.

Леха опешил. Вот эта-то закованная в броню туша - детский сад?..

Но сатир уже подталкивал Леху к проходу. А камни, окружавшие святилище, вдруг всколыхнулись и рванулись к Лехе, как две каменные руки.

Мир сжался, закружился - и тут же все кончилось. Только вокруг была уже не лощина. Леха был на зеленом лугу, в пятидесяти метрах от закованного в броню гиганта. Мужик тут же заметил его. Потянулся куда-то за спину - и в его руках появился здоровенный шестиствольный пулемет.

Леха видел миниганы в действии. У нас, правда, были только четырехствольные, но даже четырехстволки были станковыми. И в другой ситуации Леха от души расхохотался бы, увидев миниган вот так - в руках, без всякой опоры для отвода отдачи... Но мужик был таким здоровенным, что миниган в его руках казался обычным ручным оружием.

А потом Леха наткнулся на его взгляд. Спокойный, равнодушный, холодный...

Безжизненная зимняя вода под коркой льда. Такой взгляд мог бы быть у идеального карателя из "Мертвой головы". С таким взглядом не нужны ни череп на рукаве, ни две руны-молнии SS...

Больше Леха ничего не успел подумать. Загрохотало так, словно небо шлепнулось на землю. И тут же ударило в грудь. Леху поволокло назад, а десятки пуль рвали броневые наросты на его груди. Раскалившийся металл обжигал шкуру, а все новые и новые пули кромсали панцирь и рвались глубже, глубже, пока не прорвали панцирь насквозь. И вот тогда стало больно по-настоящему. Словно кто-то проткнул его шкуру, вбил в грудь, ломая ребра, десяток плоскогубцев - и щипал, крутил, рвал ими его изнутри...

Очнулся он внутри святилища.

- Ну! - обрадовался сатир. - Я же говорил, как два байта! Вжик - и все. Одной очередью. Детский сад... Чего дрожишь-то?

Леха не слышал сатира. Он медленно приходил в себя - и изо всех сил пытался отогнать это ощущение, когда пули... как раскаленные плоскогубцы... внутри...

- Нет!

Он яростно замотал головой, словно хотел вытрясти из нее эти воспоминания.

- А, ну да, ты ж в первый раз... - вздохнул сатир. - Ну, ничего, привыкнешь. А вот, кстати, и еще один... Хотя нет, тот же...

Леха поднял взгляд. В сотне метров перед входом снова стоял... Он! Тот же закованный в броню каратель с ледяными глазами! А в его руках снова был миниган...

- Ну, давай, - сказал сатир. - Это твой сектор. Давай, чего разлегся!

- Что - давай? - переспросил Леха, холодея.

- Сам знаешь.

- Нет!

Леха проворно заработал всеми копытами, откатываясь подальше от выхода. Но камни святилища снова вздыбились и поймали его. Пространство сжалось, распрямилось...

Он упал на траву так, как лежал возле алтаря, на бок.

Каратель тут же заметил его. Снова этот взгляд, спокойный и равнодушный... И шесть черных дул, готовых выплеснуть пули, которые будут рвать тело, как...

Каратель пошел на него. Тяжелые ботинки смачно чавкали, вминая траву в землю. Шаг у него был быстрый, но размеренный. Неумолимый, как разогнавшийся каток с отказавшими тормоза.

Он навис над Лехой, презрительно сощурив свои ледяные глаза...

- Ты лох! - вдруг завопил великан писклявым голоском. - Лох! Лох! Лох!

На миг мир рассыпался, словно разбитая мозаика... В голове все смешалось... Леха понял, что просто сошел с ума.

Но огорчиться не успел - миниган ожил. Дула закружились, расцвели огненным цветком, оглушительно врезало по ушам - и тут же ударило в живот. Что-то раскаленное пробило броневые наросты, в клочья разорвало шкуру, вжало его в землю, и, ломая ребра, вошло еще глубже... В животе затанцевали раскаленные плоскогубцы, выкручивая и разрывая внутренности, мешая их в кашу и расплескивая вокруг...

- Даже не надейся, - Сатир не то засмеялся, не то заблеял. - Сойти с ума так быстро - это еще надо заслужить...

Леха медленно приходил в себя. Он не отрывал взгляда от выхода, ведущего на луг. Но в третий раз он не приходил. Пока не приходил...

- Ты что? Думаешь, в реальности это такой же амбал, как в игре? Да это же мелочь пузатая! Лет десять. Пупсик! Потому и скин такой выбрал. Типа, чтобы круто. А то, что такой скин зацепить в два раза проще, чем обычный, среднего формата, он это даже не соображает. Куда ему... Вон, даже голосовой фильтр настроить ума не хватило...

- А... а родители? - Леха все еще дрожал.

Хотя в лощине было не холодно, он все равно зябко крючился и невольно поджимал ноги, прикрывая живот. И не отрывал взгляда от выхода на луг...

- Родители? - не сразу понял сатир. - А... Да чмошники какие-нибудь. Денег куры не клюют, а на пупсика своего ни минуты времени. Ну вот эта мелочь и мается дурью, отцовские деньги транжиря. В основных зонах не может ничего сделать - там думать надо. Да и вход только со знанием английского... Экспортный товар-то... А здесь, в тьюториэле, любое оружие сразу можно получить. И боезапас неограниченный. И противники по одному.

- Так он, что, каждый день сюда ходит? - напрягся Леха.

- А хрен его знает, - пожал плечами сатир. - Здесь ведь только новички ошиваются, пока малость освоятся.

- Освоятся?

- Ну да. Нельзя же их сразу в игровые уровни. Мигом с катушек слетят. А здесь, по сравнению с игровыми уровнями, натуральный санаторий... Ну а я к тебе вроде напарника, салага ты рогатая, - ласково сказал сатир. - Отдохну маленько, заодно тебя уму-разуму подучу...

Сатир все болтал и болтал.

Боль - вот настоящая изюминка "Генодрома". Только так можно заставить играющих за монстров вести себя реалистично. Лентяи мигом превращаются в трудоголиков. А всякие умники больше не бросаются грудью на амбразуру, мигом забывают о подвигах. И рискуют не больше, чем в жизни. А то и меньше...

- Ну и элемент перевоспитания, опять же... - Сатир хихикнул. - Как это по-бюрократически-то... "Создание эмоциональной связи и активизация сочувствия к своим жертвам", вот! А уж игрокам как нравится... Это не с тупым и бесчувственным ботом махаться. Тут все натурально. Американцы так и валят. У них там права человека, а у нас тут за реальные баксы - реальная боль. Ее на экспорт можно гнать без всяких угрызений совести, - хихикнул Сатир. - Ресурс-то восполнимый, не нефть там или газ...

Леха кивал, словно слушал.

Отдельные слова он понимал, но смысл куда-то пропадал.

Это все было словно игрушечное. Блики на мониторе. А настоящим было то, что он мог прийти в любой момент. И снова будет миниган, и снова будет...

Леха замотал головой, отгоняя воспоминание. Но безысходность не уходила. Он был словно привязанный к гильотине обреченный. Шея зажата в тяжелых колодках, где-то сверху завис тяжелый нож. И скоро чужая рука снимает запор - и нож рухнет. И ничего не сделать. Только, напрягая слух, ждать, когда свистнет падающее лезвие...

- Рогатый? - Сатир ткнул его в бок.

Леха вздрогнул.

- Уже соскучился? - хихикнул сатир. - Не переживай. Придет твой пупсик, никуда не денется. Знаю я таких. По чатам пробежится, кульного хацкера из себя строя, и еще раз к нам заглянет. На посошок.

Леха сжал зубы. Нет. Так не пойдет. Что-то надо делать... Он помотал головой, прогоняя оцепенение.

- А физика здесь реалистичная?

- Физика? - прищурился сатир.

- Ну, отдача там... У минигана стволы вращаются. Это как-то учитывается?

Сатир прищурился, вгляделся в Леху. Словно заново увидел.

- В принципе, учитывается... Наши программеры, они такие... Им дай волю, они клаву протрут... А что? Служил, что ли?

- Да так... На блокпосту отстоялся...

Сатир склонил голову, подозрительно разглядывая Леху. Задумчиво потер кольцо в носу. Помолчал, словно к чему-то прислушивался. Хотел что-то спросить - и вдруг его взгляд уехал куда-то за Лехино плечо.

- Ага, это к тебе...

В живот словно набили льда. Еще не оборачиваясь, Леха уже знал, что там. Ему снова предстояло получить горсть раскаленного свинца, вгрызающегося в живот...

Его передернуло. Да какого дьявола?! Для того он честно оттрубил полтора года на Кавказе, чтобы ка-



кая-то куланутая мелочь, этот десятилетний пупсик, офигивающий от безделья, третий раз издевался над ним?!

А каменная стена святилища уже схватила его и швырнула наружу...

Только на этот раз Леха не стал покорно ждать, пока этот куланутый пупсик застрелит его. Если какая-то физика в игре учитывалась, шансы расправиться с ним были. Миниган без станка плох не только тем, что у него чудовищная отдача. У быстро вращающихся стволов есть и еще одна особенность... Вот только знать бы еще, в какую сторону вращаются стволы у буржуйских миниганов...

Справа, в паре сотен метров, был большой холм.

Поэтому едва он очутился на лугу и копыта коснулись травы, Леха рванул влево.

- Трус! - победно завопил детский голосок. - Трус! Трус! Трус!

И Пупсик тут же врубил миниган. Снова все заполнил оглушительный грохот. Но удара в грудь на этот раз не было - Пупсик купился на финт. Пули вспороли воздух слева от Лехи - там, куда он дернулся сначала. Но Леха уже изо всех сил гнал вправо, к холму.

Пупсик крутанул миниган вслед за Лехой. Поток пуль понесся вслед за Лехой, выбивая фонтаны земли на склоне холма позади. Леха попал на линию огня раньше, чем сумел уйти за холм. Но пули его не срезали - все пули ушли выше, над головой. А Леха ушел за холм.

- Дурацкий пулемет! - завопил Пупсик. - Я же попал! Дурацкий прицел! Я же попал!

Он швырнул миниган на землю. Яростно покрутился на месте, ругаясь, потом схватил миниган и понесся вслед за Лехой - за холм, где он скрылся.

Пупсик добежал до основания холма и двинул вокруг. Он обежал как раз половину, когда услышал стук копыт. Пупсик остановился, приготовился стрелять, но на него никто не выскакивал.

Он наконец-то сообразил обернуться - и тут же получил рогами под грудные щитки и по крутой дуге взмыл в закатное небо.

Леха радостно завопил - только вместо боевого клича из его глотки вырвался низкий бычий рев. Но времени удивляться не было. Пролетев десяток метров, Пупсик рухнул на землю и кубарем покатился дальше, громыхая броневыми щитками. Теперь Леха заметил, что над головой Пупсика был нимб. Раньше нимб был зеленым, потому он его и не заметил. А сейчас нимб светился желтым. Половина жизни?..

Леха снова бросился на Пупсика. Тот успел только чуть-чуть приподняться - и удар пришелся прямо в голову. Но размах рогов был слишком велик, голова Пупсика проскочила между ними - и они стукнулись лбами.

Леха почти не почувствовал удара. А вот Пупсику досталось. Тяжеленная бычья голова вбила его в землю, как огромная кувалда. Голова Пупсика впечаталась в чернозем по уши. А его нимб стал пурпурным - и лопнул, разлетевшись призрачными каплями...

Подрагивая от адреналина, Леха сглотнул, перевел дыхание.

Пнул миниган, покосился на труп Пупсика. Подождал, но Пупсик не появлялся. Леха еще раз огляделся, но кроме него и трупа на лугах никого не было. Тогда он поплелся на вершину косогора, к святилищу.

Сатир ждал его у самого входа. Он явно с удовольствием выскочил бы на луга, но его не пускало. Из святилища сатир мог выйти только в свой сектор - на ту сторону косогора, к озеру, над которым клубились тяжелые тучи.

- Ну, что? - осклабился сатир. - Я тебе говорил, что будешь бегать, рогатый?

Леха нахмурился. И правда...

Он стал бегать. Не по своей воле, конечно. Только для того, чтобы избавиться от боли... Но ведь стал же. Именно это и требовалось владельцам "Генодрома"...

Леха стиснул зубы, но промолчал. Да, он станцевал под чужую дудку. Но сатир в этом не виноват. Он такой же заключенный...

Сатир тоже не стал лезть в бутылку. Он влез на алтарь и, болтая копытами, покачал головой:

- Только ты это... Слишком-то не того...

Чего же Леха должен "не того", он не успел выяснить. На лугу снова появился комок тумана, почти тут же лопнул - и возник Пупсик. Вполне жизнеспособный. С сочным зеленым нимбом над серебристым ежиком волос.

Леха тут же рванулся из святилища, пока его не выкинуло насильно.

Выбежав, на миг замешкался - не рвануть ли за косогор?

Но если Сатира не пускало на эту сторону косогора, то пустит ли его на ту?.. Леха бросился вниз, к ближайшему холму.

Пупсик вжал гашетку минигана. Шестистволка загрохотала и погнала на Леху поток раскаленного свинца, по полсотни пуль в секунду. Струя ударила в склон и помчалась вслед за Лехой, вздымая стену из земляных фонтанчиков...

Слишком быстро, чтобы от нее убежать...

И вдруг поток пуль задрался, и ушел куда-то в небо, а потом миниган и вовсе замолчал. Сатир не соврал. Движок игры учитывал физику. Огромный, да еще закованный в броню Пупсик теоретически мог вести огонь из минигана... Пока стоял на месте, глубоко в землю вбив свои рифленые подошвы. Но едва он попытался бежать и оторвал ногу от земли - в тот же миг его швырнуло назад. Отдача от минигана была под два центнера...

Жаль только, что до Пупсика была почти сотня метров. Атаковать бы его сейчас, пока он не встал! Но слишком далеко, не успеть добежать. Раньше встанет...

Леха рванул за холм.

Пупсик, блажа, вскочил и побежал вслед за Лехой вокруг холма... и вдруг остановился. Покрутился, осматриваясь. Подумал. И бросился обегать холм с другой стороны. Чтобы встретить Леху в лоб...

Когда раздался стук копыт, Пупсик остановился, вскинул пулемет...

Он еще успел сообразить, что стук копыт доносится не спереди. Не только он поменял направление обхода... Но вовремя развернуться Пупсик уже не успел. Рога опять поддели его под грудные щетки и швырнули в небо...



На этот раз паузы не было. Второй труп Пупсика еще катился по траве, а за спиной Лехи уже вспух новый клок тумана и тут же лопнул, родив еще одного Пупсика.

В тот же миг заработал миниган. Свинцовая струя пронзила воздух правее Лехи. Чуть в стороне - но что толку? Она отсекла его от ближайшего холма.

А Пупсик, ни на миг не переставая жать на гашетку, рванул пулемет, разворачивая его на Леху...

И на этот раз Леха не успевал уйти - до холма слева было слишком далеко...

И тогда он сделал то, отчего сатир, следивший за ним из святилища на вершине косогора, восхищенно цокнул языком. Леха не бросился в сторону. Вместо этого он изо всех сил подпрыгнул и тут же поджал все четыре ноги - как раз в тот момент, когда непрерывная очередь из минигана настигла его.

Если бы в руках у Пупсика был обычный пулемет, очередь срезала бы Леху - прямо по низу живота, отстрелив все четыре копыта. Но в руках у Пупсика был миниган, шесть тяжелых стволов которого делали по дюжине оборотов в секунду...

Свинцовая струя пролетела под Лехой и ушла левее, зарываясь в землю. Леха упал на колени. Тут же вскочил и рванул вправо. Струя пуль проскочила его и ушла далеко влево. Теперь она не мешала уйти за холмом...

Миниган затих. Пупсик смотрел на то место, где должен был бы лежать труп Лехи. Секунду, вторую...

- Блин! - завопил Пупсик. - Ну я же попал! Я же попал!!! Так нечестно! Я же попал!

Пупсик всхлипнул.

- Трус! - крикнул он вслед Лехе. - Трус!

Он бросился следом за Лехой, но вдруг остановился. Развернулся в обратную сторону, сделал пару шагов, словно решил обежать вокруг холма навстречу Лехе. Опять остановился. Дернулся туда, сюда... Он пробовал оббегать и в ту сторону, и в другую... С одинаковым успехом.

Тогда Пупсик подбежал к самому подножию холма, встал к нему спиной и стал крутиться туда-сюда, беря под прицел то выход из-за левого холма, то из-за правого...

Когда раздался стук копыт, он закрутился еще быстрее. Вправо - влево, вправо - влево, вправо - влево... Грохот копыт приближался, Пупсик крутился все усерднее. Но быка не было. Ни справа, ни слева. А грохот копыт был все громче...

Пупсик так и не додумался повернуться лицом к вершине холма. Рога ударили его в спину. И на этот раз хватило одного удара...

...Передышка случилась через четверть часа.

На лугу валялись пять трупов Пупсика.

Леха уже решил, какой финт будет делать в этот раз, но прошла минута, другая, а Пупсик больше не появлялся. Леха подождал еще пару минут, но Пупсика не было. Сломался карапуз. Понял, что слабо ему...

Леха еще раз огляделся и побрел к вершине косогора, где на багрянце закатного небе чернели камни святилища. Возбуждение медленно проходило, но огонек удовлетворения грел душу. Пупсик не чувствовал боль так, как чувствовал ее Леха. Все смертельные удары рогами для Пупсика были лишь слабыми толчками джойстика. Но ведь боль бывает не только физическая... А пять раз этого куланутого малыша он уделал!

Сатир ждал Леху у самого входа. И сразу же набросился:

- Офигел, рогатый?! Это же обучалка! Тью-то-ри-эл! Понимаешь? Не хочешь копыта отбрасывать - просто бегай. А народ крошить нечего! Клиент приходит сюда не проигрывать, а посмотреть на возможности игры! А клиент, если не знаешь, всегда прав! Так что...

- Плевать.

- Чего? - нахмурился сатир. Леха сбил его с мысли.

- Пошли они...

- Ага-а... - протянул сатир. - Типа, крутой? Не хочу и не буду?

Леха промолчал.

- Ох, рогатый... - вздохнул сатир. Помолчал, снова скорбно вздохнул. – Ну, сам подумай - есть что между рогов-то?.. Думаешь, ты его сделал? Эх, рогатый... Зря ты на рожон полез. Ну, убил бы он тебя еще разок. Подумаешь! Зато потом этот карапуз спокойно пошел бы баиньки. А завтра, может быть, даже не заглянул бы сюда... А так ты его только раззадорил, парнокопытное! Теперь он тебя будет до ночи мучить! Еще и завтра придет! Заявится, как только в сеть выйдет! И послезавтра притащится... Понимаешь?

Леха не отвечал. Лишь упрямо склонил голову.

Пупсика не было уже минут десять. А значит, сатир ошибается. Карапуз не собирался больше заходить сюда. Он уже давно ушел с игрового сервера.

- А может, ты думаешь, что он уже ушел? - осклабился сатир.

Леха растерялся. Так ведь нет же Пупсика... Если бы он хотел зайти еще раз, сто раз успел бы уже...

- Ох, дурак! - закатил глаза сатир. - Зачмырят тебя теперь, рогатый... Молись своему парнокопытному богу, чтобы у этого карапуза было мало богатых приятелей!

Леха сглотнул. Об этом он не подумал...

Но теперь уж поздно пить минералку... Леха упрямо тряхнул головой:

- Посмотрим.

- Ага, конечно. Посмотрим! - заблеял сатир, дурашливо мотая мордой. - Лично я уже что-то вижу.

Он мотнул мордой на выход. Внизу, под косогором, пульсировал клок тумана.

А чуть дальше - еще один...

Живот свело. Пупсик вернулся. И не один!

Но...

Да какого дьявола?! Хоть десять! Покорно получать пули в живот он все равно не собирался!

- Приятного просмотра.

- Крутой, да? - процедил сатир сквозь зубы, нехорошо прищурившись. - Ну-ну... Я тебя предупредил, рогатый. Зря.

Но Леха уже не слушал его. Он рванулся к выходу. Если промедлить, его выкинет на луг насильно. И кто знает, куда его швырнет? С Пупсиком он мог справиться и при неудачной начальной позиции, но сейчас входили сразу двое!

- Не ломись на них! - донеслось сквозь топот копыт и рев ветра в ушах. - Ближе тридцати метров тебя не пустит, пока они...

Леха вылетел из святилища, и голос сатира пропал.

Жаль, что его не пустит близко к игроку, пока тот не войдет в игру...

Но он не остановился. Надо было придумать что-то другое - все равно надо както побеждать! Если он проиграет...

Снова будет раскаленный свинец, рвущий внутренности, словно десятки плоскогубцев...

Леха взревел и изо всех заработал ногами, стрелой слетая с косогора.

Между облаками было метров тридцать. В одном из них Пупсик. Но в каком?.. И кто во втором?.. Такой же заторможенный по всем параметрам карапуз или сообразительный парень с быстрой реакцией?

Кто там?! Все зависело от этого. Если там такой же тормоз, как Пупсик, тогда надо атаковать как можно быстрее. Но если там опытный игрок...

От адреналина мысли неслись быстрее, чем мелькали копыта. Лучше не рисковать! Если вторым игроком окажется неумелый карапуз, Леха потеряет немного - лишь быструю и эффектную победу. Но если он понадеется на это и сразу рванется в бой, а второй игрок окажется опытным...

Снова будут пули, рвущие грудь и живот...

Нет!!! Уж лучше перебдеть! Леха рванул влево, в обход облаков, - так, чтобы, когда игроки войдут в игру, он оказался с ними на одной линии. Тогда дальний из игроков окажется блокированным. Не будет же он стрелять в спину своему напарнику?

Но выйти на линию он не успел. Одно облако лопнуло. Закованный в броню мужик. Серебристый ежик волос, рубленый подбородок...

Пупсик! Чертов карапуз оказался не в ближнем облаке, а в дальнем! Там, где Леха надеялся блокировать неизвестного! И теперь он окажется рядом с тем, о чьем мастерстве не имел ни малейшего представления!

Второе облако лопнуло...

И Леха сбился с шага. Едва не рухнул, запутавшись в четырех копытах. Он ожидал увидеть что угодно. От мелкого шибзика со снайперской винтовкой до гиганта еще крупнее Пупсика, с мортирой на вооружении...

Но там была девчонка! Невысокая, худощавая, и совсем без брони. На ней был лишь кожаный топ-корсет на широких лямках, шорты и кожаные ботфорты. А какое у нее было лицо...

Но тут в ее холеных руках появился огромный огнемет, и вся ее красота кудато отступила - Леха до сих пор не успел выйти на линию, блокировавшую Пупсика! Он дернулся влево, делая финт, но опоздал. Пупсик врубил свой миниган на мгновение раньше. Над лугом загрохотало - и правый бок обожгло...

Все...

И тут миниган вырубился.

Пупсик дал короткую очередь! С шестого раза до карапуза дошло, что резко крутить работающий на полную мощность миниган бесполезно - вращающиеся дула были как маленький гироскоп. Про гироскопы карапуз, конечно, не знал, но то, что стволы уводило вверх или вниз, - это он уже понял. И решил иногда снимать палец с гашетки...

Пупсик понял свою ошибку и снова врубил миниган, но Леха уже рванулся дальше. Пули пронзили только воздух. Пупсик упустил свой шанс.

- Жги его! - завопил Пупсик срывающимся голоском.

Красотка послушалась. На ее лице по-прежнему лежала королевская отрешенность, когда огнемет выбросил огненную струю. Огненное облако, разбухая, двинулось на Леху...

И он возблагодарил всех богов, какие только были. Между ним и Красоткой было больше пятидесяти метров! И если она собиралась поджечь его струйным огнеметом с такого расстояния...

Не останавливаясь на линии огня, Леха проскочил дальше, забирая вправо и обходя девчонку. Она вела огнеметом вслед за Лехой, а он лишь сильнее забирал вправо, по крутому витку спирали обходя ее и одновременно приближаясь к ней...

Где-то за спиной Красотки маячил Пупсик. Сначала он бросился обходить ее справа. Но теперь сообразил, что так они с Лехой будут кружиться вокруг Красотки, гоняясь друг за другом, - и побежал обратно, навстречу Лехе... И ближе к Красотке. Между ним и Красоткой было уже не больше десяти метров.

Красотка крутила огнеметом вслед за Лехой и наконец-то догнала его. На миг огненная струя оказалась точно между ними - и Леха воспользовался этим шансом.

Она думала, что жгла его... Красотка не понимала, что струя выгорала раньше, чем доходила до Лехи. Он сильнее забрал вправо, делая виток спирали еще круче, и оказался на самой границе огня. Шкуру обожгло, но это был лишь жар, а не горящий напалм. Зато Красотка совсем потеряла его из виду!

А потом он вылетел из-за струи и оказался прямо перед Пупсиком.

Пупсик замешкался от неожиданности. Потом врубил миниган, но слишком поздно - Леха уже пронесся между ним и Красоткой. А та, снова увидев Леху, быстро дернула огнемет вслед за ним, пытаясь накрыть его огненной струей...

И слишком поздно заметила Пупсика, выбегавшего из-за спины. Струя пламени окатила закованного в броню гиганта. Горящий напалм облепил броню и лицо. Волосы вспыхнули, как спичечная головка.

- Дура! - заорал Пупсик. - Ты в меня попала!



Все-таки он проскочил между Красоткой и Пупсиком! А ударившая в Пупсика волна огня не только отняла у него часть жизни, но еще и лишила обзора!

Огнемет отключился, и Леха тут же затормозил - всеми четырьмя копытами, оставляя черные полосы с корнем вырванной травы. Сухожилия едва выдержали, но все-таки он успел. Когда огонь на Пупсике пропал, Леха бежал уже совсем в другую сторону.

Пупсик потерял Леху. Крутанулся влево - туда, куда бежал Леха, когда он видел его в последний раз. Но Лехи там уже не было. Пупсик крутанулся вправо...

Первой заметила Леху Красотка. И эта полногрудая красавица, ни на миг не теряя королевской невозмутимости, вдруг испуганно закричала тонюсеньким, совершенно детским голоском...

Леха чуть не сбился с шага - так дико это выглядело. Словно привычный, год обтиравшийся в руке, мобильник вдруг зарычал и вцепился в ухо откуда-то выскочившими клыками...

Он едва не упустил момент. Пупсик догадался обернуться. Его ежик и брови истлели, кожа под ними вздулась от ожога. Теперь это была не голова бога карателей, а какая-то жалкая пародия на манекен... Зато дула минигана уставились Лехе прямо в лоб!

Но нажать на гашетку Пупсик не успел. Леха раньше обрушился на него. Удар швырнул Пупсика далеко назад. Пролетев десяток метров, он тяжело рухнул прямо под ноги Красотке.

А ее лицо было совершенно безмятежно...

Леха едва не бросился в сторону. На миг ему показалось, что Красотка хладнокровно вмажет огненной струей по нему, не обращая внимания, что огонь добьет Пупсика, упавшего у ее ног...

Скрипнув зубами, Леха сбросил наваждение и рванулся вперед. Безмятежность лишь на лице неотрегулированного скина! А реальная девчонка - вовсе не хладнокровная двадцатилетняя красавица, а пухлая семилетка, которая сейчас растеряна и напугана, и ее маленькие гадкие ладошки на джойстике вспотели и дрожат!

Пупсик был прямо перед ней. Его ореол был уже темно-красным, еще один огненный душ ему не пережить. И жечь Леху, добивая Пупсика, Красотка не решилась.

Или не успела... Леха промчался по Пупсику, втоптав его в землю. Нимб побагровел и брызнул призрачными каплями прямо в морду. А Леха уже мчался дальше, на Красотку. Вот только копыта на броне Пупсика проскользнули - и его повело в сторону. А Красотка вышла из ступора и дернулась в сторону...

И Леха пролетал мимо нее! И мгновенно изменить направление он не мог - слишком тяжело было его тело. Леха судорожно выгнулся...

И все-таки зацепил ее! Огнемет отлетел куда-то вверх и выдал в небо огненный фонтан. А левый рог насквозь пробил бок Красотки. Инерция пронесла Леху дальше, и рог разорвал бок.

Морду обдало теплой кровью. Он рухнул на бок и кубарем покатился дальше. Вскочил, тут же бросился в сторону...

Мог бы и не дергаться. Красотка лежала неподвижно. Нимба над ее головой уже не было.

Пупсик и Красотка не спешили входить в игру еще раз. Видно, ушли в чат выяснять, кто из них виноватее...

Когда Леха вернулся в святилище, сатир сидел на алтаре, задумчиво подперев морду рукой. Второй рукой он потирал кольцо в носу...

Но едва Леха вошел, всю задумчивость с него как ветром сдуло.

- Крутой, да? Гордый? - ухмыльнулся сатир. - Зря рыпаешься. Ты здесь на год? Вот сиди и не выеживайся! Здесь тьюториэл, а не мясорубка! Зачем клиента обижаешь, рогатый? Или тебе интересы фирмы не указ? С системой решил потягаться?

Леха внимательно разглядывал сатира. Он все никак не мог понять: всерьез тот говорил или шутил? Он словно издевался, но не просто так, а с каким-то двойным дном...

Да только тут поди разберись... Это же не настоящее лицо! Глазки у сатира ух какие хитренькие, но ведь это может быть всего лишь чертой скина, а не мимикой того, кто управлял телом сатира... Ни черта не понять!

- С системой бороться бесполезно, рогатый, - осклабился сатир. - Либо ты под нее прогибаешься, либо она тебя размазывает по стенке. Третьего не дано. Сечешь? Вляпался - все, терпи. Иначе будет еще хуже. Думаешь, на таких умников, как ты, у фирмы методов нет?

- Я выберусь...

- Что? - не расслышал сатир.

- Я отсюда выберусь.

- Правда? - сатир картинно задрал кустистые брови и хихикнул. С блеяньем, получилось очень противно. - И как же это ты отсюда выберешься?

- Я отсюда выберусь, - упрямо повторил Леха.

Он еще не знал, как именно выберется отсюда. Но одно знал точно - он должен выбраться отсюда! Иначе он точно слетит с катушек. Или прогнется... И еще неизвестно, что хуже...

- Ну-ну... - Сатир скептически поджал губы.

И вдруг челюсть у него отвалилась. Сатир пораженно присвистнул...

Леха сглотнул. Сатир смотрел на выход в рабочую зону. В его, Лехину рабочую зону! И если уж на бывалого что-то произвело такое впечатление...

Но времени пугаться уже не было. Сатир заметил игроков слишком поздно. Время на подготовку уже истекло. Каменная стена святилища изогнулась, обхватила Леху и швырнула на поле...

Но он еще успел услышать брошенные вдогонку слова - на этот раз без всякой издевки:

- Легкой смерти!

(Продолжение следует)

Владимир "Panther" Павловский

МОЗГАМИ И СЕРДЦЕМ, ОГНЕМ И МЕЧОМ...

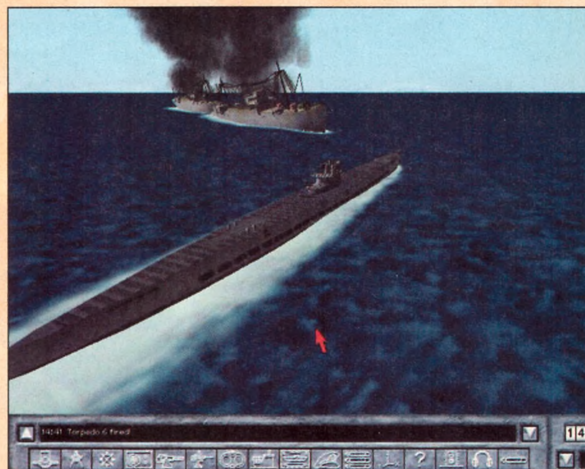
(Эмоции и логика в компьютерных играх)

Нафиг думать? Прыгать надо!
Homo Jumper (гуманоид прыгающий)

СЛОВО ВСТУПИТЕЛЬНОЕ

Хорошая игра, как известно, создается для того, чтобы и подумать, и прочувствовать мир, ситуацию, героев и прочее. Только чего больше - продумать или прочувствовать - вот в чем вопрос. Причем от правильного ответа на него зависит тот самый пресловутый "успех" игры. И вообще, чем мы играем? Сердцем? Мозгами? Мышкой? Давайте подумаем об этом...

По одной из психологических классификаций человека, коих существует просто невообразимое количество, выделяют "мыслительный" и "чувственный" типы людей. Один соответственно представляет себе окружающий мир с точки зрения "рацио" – двух процессов: анализа и синтеза. Анализ - это разложение объекта на составляющие, синтез - сборка в единое целое после анализа. Информация к размышлению: еще пока ни один проанализированный человек не был синтезирован обратно без потерь. А в случае с клонированием, говорят, память теряется. Другой тип – "чувственный" - видит мир через призму своих эмоций, настроения, желаний. Трудно сказать, каким типом быть "лучше" - свои плюсы и минусы есть у каждого ("чувствующие" могут обозвать "думающих" черствыми; "думающие" ответят, что они рассудительные, а вот те, кто только чувствует мир, – инфантильные глупцы. Короче, до драки, может, и не дойдет, но понимания будет мало). Нас интересует другая сторона вопроса: что важнее для Home Gamer – мышление или эмоции. Вряд ли стоит ожидать от этой статьи особых откровений, это просто размышления о том, как я пытался логически размышлять в ММ6 и по-настоящему боялся, когда играл в Homeworld (я, честно, не смог пройти ее, потому что мне было просто страшно идти через эти дурацкие астероиды, теряя один за другим ионные фрегаты). Всем ясно, что в играх важны и эмоции, и логика, вот только порой закрадывается мыслишка "А может, здесь нужно было подумать, а не лезть на рожон?" или "Наводи и стреляй - вот и вся тактика". Понятно, что есть игры для "подумать" и игры для "почувствовать". Вот об этом я и пишу.

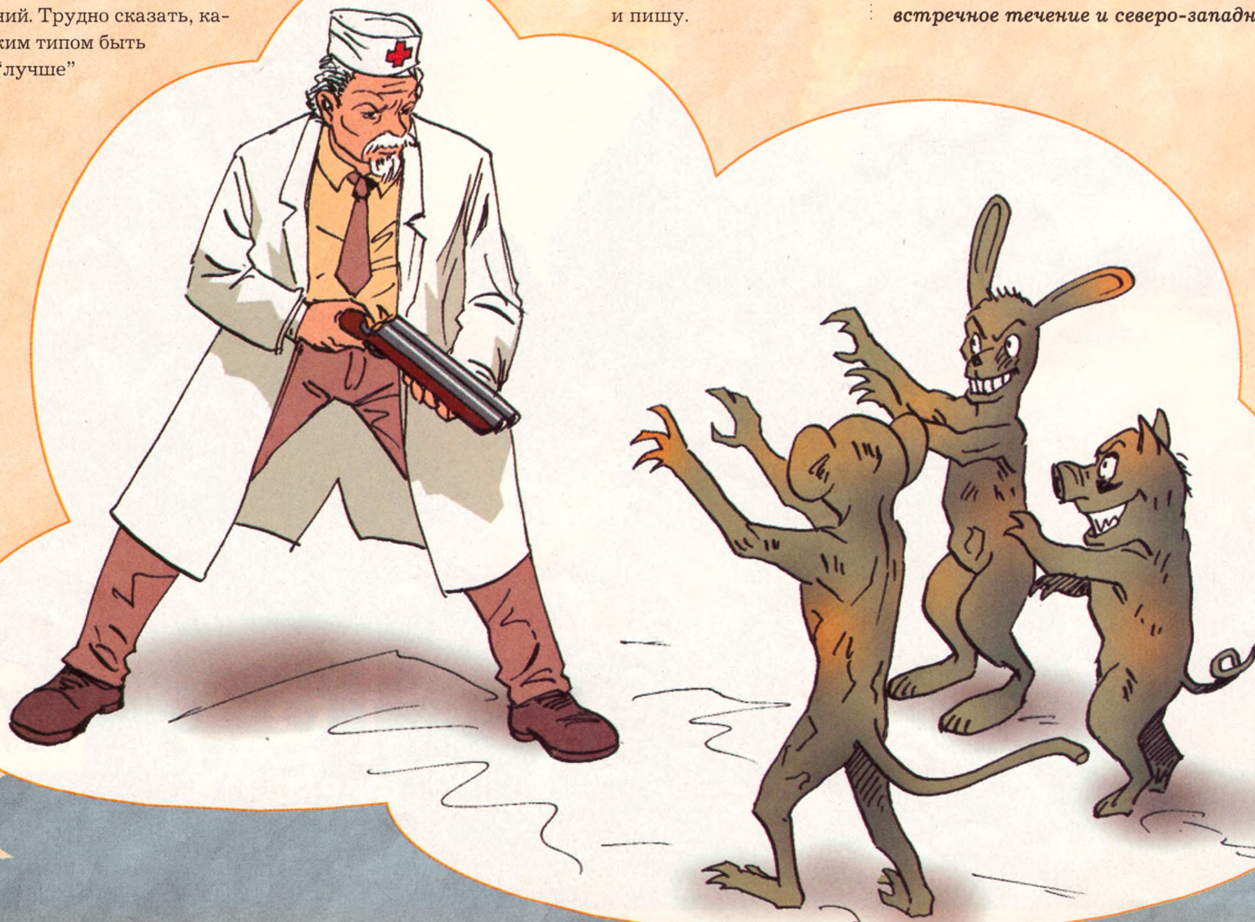


Слово за логику

Главное в стратегии – знать клавиши и быстро щелкать мышкой!
Один знакомый биолог

Дано: максимальная скорость вашей лодки VIIB серии в надводном положении на двух дизелях составляет 13 узлов. Встречным курсом с вами идет английский линейный крейсер (Battle cruiser) с эскортом. Скорость английского соединения 24 узла.

Задание: если игнорировать встречное течение и северо-западный



ветер, сколько исправных торпед в носовых аппаратах?

Дополнительное задание: выясните, почему эсминцы противника точно знают вашу глубину, даже если вы прошли термоклин и вырубили оба электромотора?

Из задачек Silent Hunter II

Логика – великая штука! Это еще первый человек понял, когда засадил доисторическим топором по доисторической макушке соответственно доисторического мамонта, хотя мамонт - это нелогично. Доисторического кабанчика... э-э-э... вряд ли. Судя по палеонтологическим данным, те кабанчики сами кого угодно могли тюкнуть. Короче, зазвездил он этим топором нулевому доисторическому человеку, который был неудачным вариантом и топор выдумать не успел. Выбор цели и степени воздействия логичен. В принципе, без умения находить пространственно-временные, логические и другие виды взаимосвязи между событиями человек никогда бы не поднялся выше уровня большинства млекопитающих. А коровам компьютерные игры ни к чему. Следовательно, логика в игровом процессе не просто важна, а является неким позвоночником событий. Согласитесь, если бы после попадания из шотгана с короткой дистанции хитпойнты бы только восстанавливались, а не убывали, играть было бы, по меньшей мере, странно. Хотя, идея в общем хорошая... идет по лесу гринписовец и поднимает выстрелами из карабина мертвых зверушек... Бр-р. 3D-action AIBOLEATH: RETURNs TO THE DEAD FOREST. Поэтому и слепому ежику понятно, насколько важна логика в играх. Однако насколько важна логика, умение хладнокровно рассуждать, анализировать и синтезировать информацию в самом игровом процессе? В смысле, для игрока. В представлении большинства людей умение мыслить – это нечто врожденное, то, что дано от природы, и оно либо есть, либо, как говорят американцы, ты – блондинка. В реальности же каждый человек обладает способностью к научению. Кто-то в большей степени, кто-то в меньшей. И любой навык, который используется, находится в тренировке. На этом построены скилловые системы в РПГ, на этом основана и сама жизнь. Умение логично мыслить точно так же основано на этом принципе. К примеру, играя в Unreal Tournament или Quake вы заметили, как по коридору пробежал противник. Анализируя информацию, вы вспоминаете план уровня и выбираете точки перехвата; если таковых нет, вы садитесь противнику на "хвост", выбираете наиболее подходящее для ситуации оружие (сравнивая эту ситуацию с прошлым опытом) и выцеливаете бегущий перед вами объект, прикидывая вероятность того, что он вас заметит. Когда цель захвачена, стреляете (из гранатомета... люблю гранатомет) так, чтобы перекрыть возможные точки ухода противника. При этом вы учитываете смещение бегущей цели. И, несомненно, сравнивая эту ситуацию с подобными, вспоминаете, что несколько раз, когда броня у противника была на максимуме, вам не удавалось уничтожить его стандартным залпом, поэтому контрольный выстрел – ваш выбор. Хотите сказать, что игра в Quake или Unreal вовсе на это не похожа? Что это? Прежде всего, адреналин? Возможно, только грамотная игра - это не только беготня с разбрасыванием в стороны всевозможных боеприпасов. Это - план! Это даже Джим Хокинс понимал.

Какие игры требуют в качестве основного элемента мышление? Стратегии – и реалтаймовые, и походовые. Играть в стратегию без плана просто невозможно, иначе это будет бессмысленное передвижение юнитов по карте. Существует даже такой термин – стратегии мышления. Стратегическая игра, прежде всего, выбор пути достижения победы. Однако важна и способность быстро переключаться с одной стратегии действий на другую. Это – лабильность (подвижность) мышления, возможность применять различные пути достижения цели. Как действовал бы примитивный человек в ситуации опасности? Он шел в лобовую атаку или убегал. Это – примитивный выбор стратегий поведения. Он хорош против соперников с таким же уровнем стратегического мышления. Если в лобовой атаке сломить сопротивление не удавалось, "стратег" зачастую погибал. На более высоком уровне развития мышления появились альтернативные способы действия: обход, маневр, засада. Бегство превратилось в заманивание. Если рассмотреть AI соперников в играх, то чаще всего он остался на уровне примитивного мышления или действует на основе заранее прописанных скриптов. В реальной жизни трудно повторить успешный прием больше двух раз подряд – соперник учится, в игре это порой основной способ победы. Мышление в квестах и головоломках (и частично – некоторые мыслительные задачи в РПГ) чаще всего требует чистой воды ассоциативного или логического решения. Т.е. подобные игры требуют классического мыслительного усилия и не более того (маневра в паззлах не бывает). А представить себе эмоции в головоломках вообще невозможно (для психически здорового человека). Совсем другое дело – стрелялки, особенно в мультиплеере: чтобы уничтожить противника, необходим план действий, как в стратегиях, высокая скорость решения мыслительных задач (что в стратегиях бывает не всегда), способность предугадывать действия соперника (в стратегиях тоже важно, но в глобальном масштабе – "соперника" вообще, в то время как в экшене важно понимать конкретного человека, его стиль действий, а не скорость щелканья мышкой). Возможно, термин "стратежность" и подразумевает хорошо развитое мышление. А "стратежность" бывает и в 3D-action, и в стратегиях, и даже в некоторых ролевых играх. Даже в "Диабле" есть стратежность – значит, и в ней тоже думать надо. Планировать.

Слово за эмоции

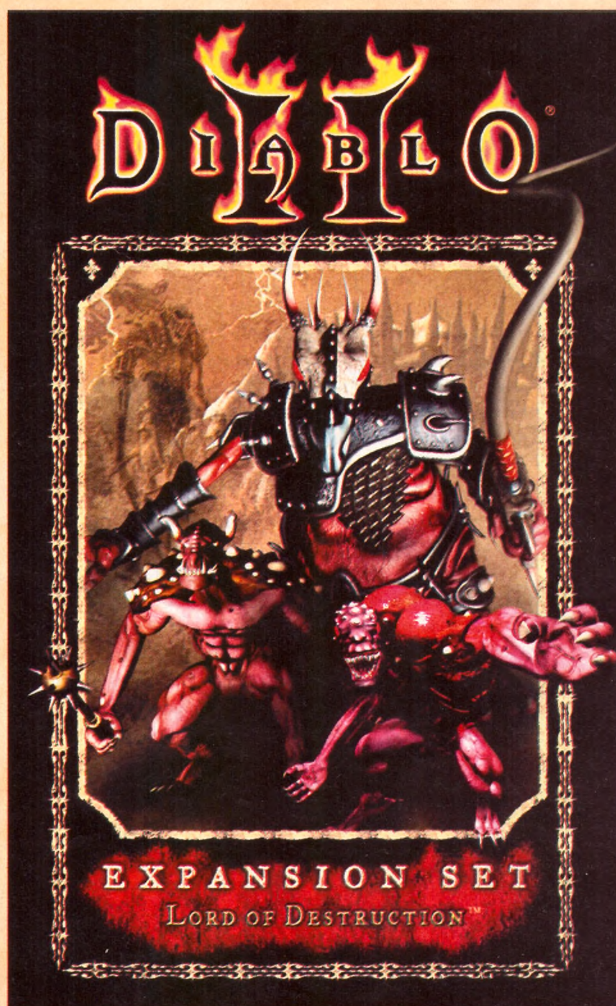
Гнев – путь на темную сторону силы

Мастер ~~Зеленин~~ Йода

Если логика - это все, то зачем варвару боевые вопли, Аргххх?
Если логика – ключ к победе, то что делают в партии барды?
Если логика – лучший помощник, то тарана не будет,
И, в конце концов, если логика так важна – откуда в нашей стране
такое количество поклонников индийского кино?
Впрочем, что это я? Были и хорошие фильмы, индийские, наверное. Вот!



Логика, конечно, хорошая штука, она важна. Только почему жутко орущее чудо, палящее во все стороны из пулемета, так опасно для окружающих? Особенно в Counter strike? Такой логичной, командной игре? Возможно, я заблуждаюсь, но героизм - это не только холодный расчет. Это еще и возможность выйти за пределы своего стандартного образа, взорваться, жить коротко, но ярко. И, в конце концов, тот, кто утверждает, что берсерки – это просто объевшиеся грибов очень логичные люди, пусть сам попробует мухоморчиков (это не призыв к наркомании, это так – эмоции). Наши чувства - это то, что окрашивает игровой процесс. Логика знает два цвета (сами догадайтесь каких), два ответа





и несколько условий типа "да, но..." или "нет, при". А вот эмоции – это краски.

Скажите, неужели в вас никак не отзывалось трогательное общение Минска и Бу? Или когда Сардок убивал провинившегося стражника? Или скажете, что были спокойны и хладнокровны, когда лейтенанта Керриган при неудачном стечении обстоятельств разрывали на куски? Или когда вы на своем крохотном истребителе выносили очередную мегадуру в космосиме, вам было все равно? Да зачем тогда вообще играть? Для того чтобы просто сказать: сделал, прошел, решил? Не знаю, как вы, но я, когда добил все-таки "Рамилиес" в гавани Скапа–Флоу на полном реализме, так просто вопил от восторга. Эмоции – это топливо для игры. То, на чем основан механизм получения удовольствия от процесса. И если по степени конструктивности трудно сравнивать эмоции, возникающие в случае успеха, и те, что навещают вас в неудаче, то, по крайней мере, о роли эмоций можно судить однозначно. Те чувства, что приходят к вам в процессе игры и усиливают ваши способности и наоборот.

Однако ведь размышления также отнимают порой уйму времени, за которое нас вполне успеют уничтожить десятком-другим экзотических и не совсем способов. Разница заключается, пожалуй, в том, что мыслительные процессы в большей мере произвольны (т.е. поддаются контролю со стороны разума), нежели эмоции. Я могу обдумать ситуацию, проанализировать ее, а могу положиться на интуицию, которая, с одной стороны, суть те же мыслительные процессы, только бессознательные. Действие "не задумываясь" - это в реальности действие "очень быстро думая", настолько быстро, что наше сознание просто не успевает зафиксировать этот процесс. А вот с эмоциями все сложнее. Вы пробовали заставить себя радоваться, когда проиграли? Если да, то знаете, насколько неестественно это получается. Если нет – не пробуйте. А вот гнев, ненависть, зависть, обида очень легко приходят в случае проигрыша. А говорить, что разгневанного человека легко победить, - так подобную лапшу на уши вешают только пожилые старцы в кунфушных боевиках да "крутые спецназовцы" в штатовских фильмах про плохих русских. Гнев увеличивает способность к нанесению противнику повреждений на порядок.

Существуют две диаметрально противоположных школы отношения к эмоциям в жизни. Часть религий, мировоззрений, научных течений считает, что эмоции необходимо подчинять воле человека, "обуздать страсти". Тогда открывается возможность ясно мыслить. Вот только теряя эмоциональность, наше восприятие игры станет блеклым, а посему все игры станут разновидностью "сапера". Другое направление говорит о том, что эмоции – неотъемлемая часть нашей жизни. Невозможно жить и не испытывать эмоции. Как говаривал один из моих преподавателей, ныне покинувший родину в поисках земли обетованной: "Человек, который ничего не чувствует, – это труп". Новые эмоции - это новый опыт, новый опыт делает нас совершеннее (буддизм, однако). Значит, за эмоции тоже экспу давать надо! Мы часто говорим "игровой интерес". А ведь интерес – это тоже чувство.

В каких играх эмоции скорее помогают, чем вредят? Ролевые игры – несомненно. Трудно "вжиться" в мир без какого-либо к нему эмоционального отношения. Если мы убиваем главного противника только потому, что это вызов нашим интеллектуальным способностям, то такая игра, скорее всего, по прохождению будет отложена на полку. После того как стратегия наработана, смысла играть нет. И тогда кучи рогатых скальпов "Диаблы" начинают украшать наш послужной список, но сам мир, в котором все это происходило, перестает быть важным. Чтобы ИГРАТЬ, необходимо чувствовать мир игры, а это наиболее близко именно ролевым играм. Если в РПГ играть без эмоций, то диалоги станут слишком длинными и натянутыми. Возможно, именно поэтому так популярны продолжения ролевых сериалов. Ведь встречаясь с постаревшим персонажем прошлых серий, мы можем вспомнить, как играли в них, что происходило тогда в реальном мире, как мы первый раз инсталлировали тогда еще никому из знакомых неизвестную игрушку. Я считал Диабло II, например, полным отстоем, пока не попал снова на разрушенную площадь Тристрама и не увидел мертвого Вирта, не убил Гризволда. Великая сила – эмоции, они (разбуженные музыкой и воспоминаниями) сразу придали новый смысл игре – отомстить за этот город. Кстати, а во "Властелине колец" (книге) на стороне злых выступали такие хорадримцы! Вникаете, про что "Диабла" три будет?!

Эмоции также весьма важны в любых экшен-играх. Там, где есть противостояние один на один, эмоции всегда необходимы, иначе нет стимула к игре, нет толкающей силы. Азарт это тоже эмоция.

Ну и, на мой личный взгляд, спортивные и космосимы! Ну, нельзя играть в хоккей или футбол без эмоций, это как-то по-американски получается. А в космосимах сам Бог велел бояться, когда полей нет, а толщина брони, как тефлона в китайских сковородках. Страх, радость, ненависть... Слишком серьезные слова? А игра - она серьезна по своей натуре. Психологический механизм игры - он в том, чтобы готовить ребенка (даже взрослого) к настоящей жизни.

Слово за слово - и поехало

Крылья, ноги... главное – ХВОСТ!

цит. по ящерке (из м/ф про цитату)

Если разобраться, ведь речь-то идет об одном – игре. А играя, человек и мыслит, и испытывает эмоции. Чтобы мыслить лучше, необходимо чаще тренироваться, чтобы лучше чувствовать... Сложно сказать, наверное, необходимо учиться узнавать свои эмоции, их оттенки. А игра, в которой мы либо думаем, либо чувствуем, однобока и неинтересна. Она просто не зацепит или слишком быстро надоест из-за своей однообразности. Игра - ведь это "маленькая" жизнь, только мы в ней другие да мир слегка отличается. А раз так, то все в ней по-настоящему. И эмоции "реальные", и мышление тоже вроде не пластилиновое. А значит, и жизненный опыт из игры мы тоже получаем реальный, почти. И если одной из способностей человека, отличающих его от животных, является способность переносить полученный навык из теоретической области в практическую, с одной деятельности – на другую, то игры не так уж и бесполезны. И, возможно, в случае, когда несколько раз какой-либо старичок в игре, которому мы нагрубили, оказывался могучим магом или тому подобное и мы потом жестоко расплачивались за свою грубость, в жизни мы не будем спокойно грубить старикам? Если бы оскорбленная бабушка могла вдруг развернуться и врезать файерболом, вежливости было бы намного больше. Страх – великий воспитатель. Я верю, что игры тоже могут учить. Учить думать и чувствовать. Иначе это не ИГРА.

НИМ



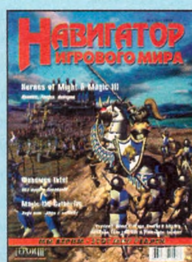
Уважаемые читатели!

Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.


№ 6'99 - 20 руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 12'99 - 30 руб.


№ 2'2000 - 30руб.


№ 3'2000 - 30руб.


№ 4'2000 - 30 руб.


№ 9'2000 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 10'2000 - 30 руб.


№ 11'2000 - 30 руб.


№ 12'2000 - 30 руб.


№ 2'2001 - 30 руб.

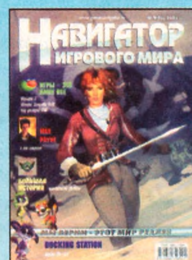

№ 4'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№5'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№6'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№7'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 8'2001 - 30 руб.


№ 9'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 10'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 11'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 12'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 1'2002 - 30 р.

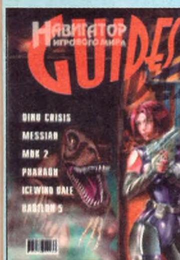

№ 2'2002 - 30 р. + CD - 45р.


№ 3'2002 - 30 р. + CD - 45р.


№ 4'2002 - 30 р. +2 CD - 50р.


№ 1'2000 - 30 руб.


№ 2'2000 - 30 руб.


№ 3'2000 - 30 руб.


№ 4'2000 - 30 руб.

Выпуски журнала можно купить





Наш адрес: ул. Маршала Василевского дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж.

ПОЧТА

Программа допустила совсем неисправимую ошибку и будет надежно закрыта в течение нескольких ближайших лет до выхода Windows 2001 (если такой будет).
[acme]

Наконец-то наступило лето, с чем нас всех и поздравляю. Правда, радость по традиции омрачена летней сессией (а для кого-то – нелегкой порой абитуриентства), но общего впечатления это не испортит – каникулы, отпуска и прочие радости жизни, неразрывно связанные со свободным временем, которое можно потратить и на игры. Сразу хочу отметить, что в этом месяце вы меня весьма порадовали как количеством писем, так и их содержанием. Столько умных мыслей, толковых идей, да и просто интересных писем я давно не припомню. А "Компас" за самую интересную мысль можно вручить Enigme из г. Южно-Сахалинска: "Помнится, кто-то обещал посылать всех недовольных на Сахалин. Вопрос: ГДЕ?". Ответ: наверное, потерялись при пересылке или, пользуясь случаем, удрали в Японию. По крайней мере, у нас таких не осталось.

Неспецифическая реакция

Хочу поделиться забавным наблюдением за самим собой. Когда я играю в Nascar 4, у меня сильно устает спина – на этом сплошном левом повороте я постоянно сгибаюсь влево, как будто это поможет пройти вираж. А однажды я играл в какой-то FPS и мой сын сидел рядом и увлеченно смотрел, а когда из-за угла выскачил какой-то монстр, от страха и неожиданности он отшатнулся от монитора и рухнул с табуретки. Вот так тлетворная западная игроиндустрия губит здоровье и жизни наших детей (и взрослых).

Михеев Александр

Ничего удивительного. Есть ряд серьезных исследований, как игры влияют на людей. Так вот, у некоторых впечатлительных личностей действительно возникают подобные интересные феномены восприятия. И раз уж эта тема всплыла, предлагаю всем принять участие в ее обсуждении. И рассказать, какие необычные случаи происходили с вами во время/после игры. А через несколько номеров мы подведем итоги дискуссии и я расскажу, какие исследования проводились психологами и какие результаты были получены.

Следующее письмо, на мой взгляд, поднимает очень интересную тему, которая ранее никогда не попадала на страницы журналов.

Тема номера:

Какова на вкус известность?

Странное это ощущение – видеть собственные слова на страницах любимого журнала. Когда пишешь письмо, хочется, чтобы оно было как можно красивее и навороченнее, и сопровождаешь его целой кучей литературных изысков. Когда отправляешь письмо, хочется чтобы его непременно опубликовали – причем ни где-нибудь, а именно в рубрике "Без комментариев" - это как-то солиднее. А когда через пару недель открываешь черновик письма и с ужасом понимаешь, что все, что там написано – страшная чушь, все литературные изыски – претенциозная глупость и суета, начинаешь молится, чтобы твой "шедевр" не попал на страницы журнала. И когда он наконец-то выходит, ты берешь его в руки, замаскировав волнением и дрожащими руками надежду, открываешь его на последних страницах, и видишь отсутствие своего письма, то невольно испускаешь вздох. Вот только непонятно, чего в этом вздохе больше: облегчения или разочарования. А когда, совершенно неожиданно, спустя несколько месяцев, в "Почте" оказывается отрывок из твоего письма, по идее, переборов первое удивление, ты должен возрадоваться. Единственное – ты не радуешься. Ты чувствуешь себя кретином. Потому что ты не ожидал; потому, что письмо плохое; и потому, что то, что ты хотел донести до масс, понято неправильно. А в этом целиком и полностью виноват только ты!

Павел Альтшуль

А теперь постараемся представить, что все вышеописанное, но немножко в другом виде, переживают журналисты каждый месяц. Особенно это касается начинающего автора. Свою первую напечатанную статью ты перечитываешь до тех пор, пока наизусть не выучишь. Соглашаешься с редакторской правкой или возмущаешься тем, что убрали фразу, над которой ты корпел полвечера. И с нетерпением ждешь читательских отзывов, каждый день третируя почтальона: "Ну что они там, что пишут про МОЮ статью?" И чувства, которые описывает Павел, очень похожи на те, что переживаем мы.

На самом деле, между журналистами и читателями гораздо больше общего, чем может показаться на первый взгляд. Чтобы еще раз это показать, мы начинаем новую рубрику – "Арена пера". Здесь мы будем публиковать письма, адресованные непосредственно нашим авторам, и сами авторы будут на них отвечать. Эдакий дискуссионный клуб на страницах "Почты". Так что теперь вы сможете напрямую спросить у любимого автора все, что вам интересно узнать, высказать все, что вы думаете о ревью на любимую игру, которой выставили рейтинг 2.0.

Сегодня – первый тренировочный бой на Арене. Занимайте места согласно купленным билетам.

Арена пера

Вопрос номер раз: где Джобс? Что-то он как-то незаметно ретировался и с концами. Или я чего не заметил?

Михаил aka Folten

Орлы! Будьте бдительны, не поддавайтесь на провокации. Здесь я, поблизости. А с появлением на страницах журнала артели "Джобс и сыновья" - совсем близко. Будем еще встречаться. Да и вообще грандиозных планов традиционно много. Что же касается экшен-раздела, то над ним я уже достаточно поизгалялся. Пора и честь знать. В смысле: пора двигаться дальше, развиваться, совершенствоваться, придумывать что-то новое. А раздел в надежных руках, тут поводов для беспокойства нет.

Дж. О. Бондер

По следам прошедших писем

Это письмо полностью посвящено позапрошлому почтовому выпуску. Напомню, речь шла о том, что можно немного сократить поля журнала, дабы увеличить полезную печатную площадь. Письмо немного циничное, но из песни слова не выкинешь.

Хотя уже давно май, меня потянуло после прочтения свежего номера на что-нибудь такое первоапрельское, причем желание это было навеяно в основном почтой. Объединить все прозвучавшие идеи. Например, накопить тысячу долларов, купить за нее право публикации письма, а в нем список игр, в которые я играл (несколько десятков), мою конфигурацию и вопрос, что делать на пятом закоулке шестого уровня Max Payne, если застрял в дверях. Или вот вдогонку идее Владислава дельное предложение. Убрать все скриншоты, рекламу, заголовки, отступы (особенно абзацные), сократить интервалы в тексте, уменьшить интерлиньяж, забыть навсегда про поля и колонтитулы, печатать все пятым кеглем (которым обычно шпаргалки делают, если принтер позволяет при этом различать слова). Гораздо больше информации будет помещаться! А то, что не влезло, пихать прямо на обложку вместо картинки – не пропадать же целой странице. Если применить водяные знаки, то лист будет состоять уже не из двух страниц, а, по сути, из трех - увеличение информации в полтора раза... лепота.

Разве только в Нави такое засилие английского? Посмотрите другие журналы. Когда долго находишься в какой-то среде, ее язык впитывается в тебя, и ты начинаешь говорить на нем, не замечая этого и не желая этого. Готов поспорить, что ни один из навигаторских авторов, когда пишет, не задумывается, "разработчик" написать или "девелопер". Он просто пишет и на автомате вставляет слово, не задумываясь о том, умным он покажется или дураком. Нам кажется, что естественное заменяют искусственным, но процесс-то довольно естественный. Был, кажется, в 19м веке такой человек, который тоже боролся за чистоту русского языка и хотел, чтобы вместо "Молодой человек идет по бульвару из театра в цирк" говорили "Хорошилище идет по гульбищу из ристалища в посмешилище" (за точность цитаты совершенно не ручаюсь). Как вы думаете, получилось у него что-нибудь? Правильно думаете.

phil

Этим письмом мы ставим точку в дискуссии о засилье английского языка. Примем это как должное, смиримся с неизбежным процессом языковой эволюции и постараемся в повседневной жизни не злоупотреблять англицизмами, дабы не забыть окончательно звучание родной речи. Аминь!

Футбольные страдания

Для того , чтобы понять меня полностью, я хочу представиться - я человек, который не просто сильно увлекается спортом номер 1 в мире, но сильно от него "фанатеет". Но дело в том, что слово "фанатеет" не означает сильную привязанность к каком-нибудь футбольному клубу, нет. Но мне очень нравится сам процесс игры в футбол. Мое первое слово, возможно, было "гол"... Это, наверное, и предопределило мою дальнейшую привязанность к этой великой и прекрасной игре.

Я читаю, как многие авторы статей спортивного раздела часто рецензируют футбольные симуляторы, в основном из серии FIFA от EA Sports. И у меня возникает один вопрос: а вы, собственно, в футбол сами играли? Если нет, то понятно... Если же ДА... То за что вы им (симуляторам) такие оценки высокие даете?!! Но обо всем по порядку...Начнем с FIFA 99... По всему миру миллионы геймеров тащатся от этой игры - это понятно, ведь эта игра - последнее стоящее произведение великой американской компании EA Sports. Но и у этой игры есть недостатки... Например, вы когда-нибудь видели, чтобы игрок отнял без нарушения правил мяч у соперника, стоящего к нему спиной?! Это физически невозможно... Но самое отвратительное - это то, что здесь невозможно забить гол из-за пределов штрафной площади... Самое красивое, что может быть - здесь же этого нет... Странно... Дальше же FIFA 2000. Мы все помним это "великое" произведение... Первые 10 минут нравилось и даже очень, но потом... Футбол - это коллективная игра. Это значит, что в первую очередь должно быть хорошо представлено главное состовляющее этой игры - ПАС. Такое впечатление .что разработчики этот момент упустили... И атмосфера футбольного матча была нарушена... Да, графика улучшилась, но что это дало? Улучшенные лица футболистов и трехмерный мяч со зрителями... А футбол где? Этого обнаружить не удалось... Вот и получилось, что ты бегаешь по МЕЛКОМУ полю ОДНИМ игроком и голы одинаковые забиваешь...

Следующим творением был FIFA 2001... Первое, что бросается в глаза - это красивая графика . Все остальное, прямо сказать, деградировало... Футбольная красота отсутствует плоностью... Следующие два творения - FIFA 2002 and FIFA 2002 World Cup... Сразу скажу что это два брата близнеца . Отличие состоит только в том что последний выглядит более красиво и заставка лучше, да и клубов там нет. Ненатурально, одним словом...

Таким образом EA SPORTS заставляла нас играть в низкокачественную продукцию, кроме того деградирующую с каждым годом все больше и больше в плане управления и самой игрой в футбол, но зато графика у них всегда изменялась в лучшую сторону.

Но ведь есть уйма хороших футболов - это UEFA Challage и International Superstar Soccer pro 1,2,3... Последний на Плэйстэйшн, но зато этот футбол - футбол с большой буквы! Все дело в том, что сегодня как компьютере выходит катастрофически мало футбольной продукции а если и выходит, то исключительно от наших канадских друзей, а от любых других поделок народ и слышать не хочет...

GeForce

Если отвлечься от конкретики, которой немало в этом письме, то мы получаем довольно серьезную тему для разговора: проблему соотношения профессионалов и любителей. Как правильно отмечено, большинство игроков-казуалов с удовольствием потребляют игры, от которых у профессионалов-ценителей начинается отрыжка на пятой минуте игры. Интересно ли летчику играть в "ИЛ-2 Штурмовик"? Может ли спецназовец получать удовольствие от шутеров? Давайте размышлять и анализировать. Ведь не секрет, что любой обычный игрок, не столь хорошо разбирающийся в футболе, просто не заметит оплошностей, о которых говорит GeForce. И на кого должны ориентироваться журналисты, когда пишут свои рецензии и ставят играм оценки, – на людей, которые могут поймать их на слове, ибо сами знают тему на все сто, или на обычных пользователей, которые получат удовольствие от игры, невзирая на недостаточную реалистичность.

Игра в реале

Расскажите людям о ролевых игрищах. О людях, которые отыгрывают свои роли не в клубах, сидя за PC, а просто говоря друг с другом. Поведайте нам, как и где они умудряются встречаться и играть. Расскажите о всевозможных РПГ-шных фестивалях и сходках.

Дмитрий aka Invisible

Да мы бы с радостью! Только пуганые уже. Стоит пустить материал, прямо не относящийся к тематике компьютерных игр, на нас обрушивается лавина гневных писем: "Как?! Почему?! Кто посмел? PC only&forever!!". Вот и получается, что вы сами себя ограничиваете в новой интересной информации. Сколько месяцев я уже говорю: хотите больше знать о внекомпьютерных играх – пишите в их защиту. А я уж как-нибудь добьюсь того, чтобы раздел соответствующий появился. И огромное спасибо Дмитрию за то, что не ограничивает свое восприятие монитором.

РПГ – мой любимый раздел, но его зарезали просто в конец. Где preview и review? Где карточные игры и Warhammer40K? Люди! В нашей стране ролевиков ничуть не меньше, чем представителей других игровых разделов. Скажите, встречаются ли в живую квакеры и анрыловцы в битве? Может быть, вживую играют в футбол, управляя сборной Франции у себя во дворе? Может быть, кто-нибудь выращивает тиберий в горшочках или зергов в пробирке? На все эти вопросы можно сказать однозначно – нет!

Только РПГ-шники и ролевии могут играть и отыгрывать свои роли в настоящей жизни, при этом не неся вред окружающим. Никакая компьютерная игра не может быть воплощена в домашних условиях. Но РПГ может! Шкаф – это у нас Пор-

тал, а этот зонтик – Кристальный меч. Ничто не может ограничить фантазию игрока.

Дмитрий ДМА

А этот дядя в белом халате, успокоительно помахивающий шприцем, – на самом деле добрый волшебник Мерлин… Ничто не может ограничивать фантазию игрока…

Во-первых, и квакеры, и анрыловцы вполне способны погонять вживую – есть такое явление, как страйкбол. Так что, если не боишься получить пару шишек или остаться без глаза, – вперед, на площадку. И оружие можно подобрать, согласно тематике (правда, rocket-jump так и останется запредельной компьютерной мечтой). Да и в реальный футбол играть во дворе ничуть не хуже, чем гонять бедных французов по экрану монитора. Только не нужно воспринимать мои слова в штыки - ничего против РПГ-шек я не имею (более того, сама регулярно вожусь в D&D и Vampires: The Mascarade). Однако пропагандировать подобным образом жанр, в общем-то, в рекламе не нуждающийся, мне кажется недопустимым. Можно подумать, поклонники CS, прочитав это письмо, скажут: "Как же мы были не правы". И пойдут ровными рядами генерить персонажей. Или симуляторщики, позабросив штурвалы, схватятся за мечи и побегут в парк рубиться. Каждому свое, нужно уважать чужие интересы и не думать только о себе – это та заповедь, которую нельзя нарушать. И на страницах Нави она будет соблюдаться.

Вот на этой гипотетической ноте я с вами прощаюсь. В завершение сегодняшнего выпуска – письмо нашего постоянного "читателя-писателя" Ярослава Сингаевского, которое призвано завершить дискуссию "Крик души", начатую несколько номеров назад. Всех вам благ. Пишите письма!

письма внимательно читала
Жанна Давыдова
ICQ uin: 2244559

Без комментариев

Решил тут вот немного покричать вдогонку теме номера "Крик - 2".

Пункт первый. Насколько часто "цепляют" геймеров со стажем современные игры? Вообще объективность подобного опроса, находится под большим сомнением. Хотя бы потому, что оценка "цепляемости" - штука сугубо субъективная.

Пункт второй. Цитату цитирую: "Неужели все современные игры нравятся гораздо меньше?". Ну, почему же, очень даже нравятся.

Пример вот пожалуйста: буквально недавно все это происходило. Денек начался, прямо скажем, не очень. Я уныло гонял по экрану полигоненных болванчиков, тщательно придерживая свободной от мышки рукой нижнюю челюсть - во избежание выверта от ужасающих зевков. Dungeon Siege. Uninstall, однозначно. После чего на харддрайв уверенно стала немецкая ролевуха "Gothic". В свое время я ее пропустил, не помню уже толком из-за чего, но не в этом суть. Поставил, запустил, сделал буквально пару шагов и пропал!?.. Ближе к утру, заработав очередное повышение левела я, естественно, сохранился, после чего игра благополучно перестала реагировать на внешние раздражители. Я философски расценил как знак и свыше и отправился почивать. На следующий день произошло нечто (лично для меня) совершенно невероятное - я пропустил субботние квалификационные заезды Мото Гран-При на трассе Welkom (Африка). Ограничился только тем, что сделал звук на телеке погромче. В итоге все получилось довольно таки органично. Квалификация приближалась к своему логическому завершению, а я тем временем впервые столкнулся лоб в лоб с пацанской компанией орков. Кавалерелистский налет обернулся, понятное дело, тем, что я отгреб по полной программе. Излитый поток вербальной нецензурщины пришелся как нельзя кстати - ненавистный Валентино Росси выиграл поул позишен. В воскрестной гонке, правда, его в великолепном стиле обошел номинальной второй пилот команды Тору Укава.

Японец был незамедлительно зачислен в списки личных фаворитов, а орков на радостях я рвал как тузик тряпку.

Так, собственно, к чему веду. Нравятся. Нравятся геймерам со стажем современные игры, НО! Эти игры должны действительно представлять из себя НЕЧТО, нести какие-то по-настоящему свежие, оригинальные идеи, предалагать новые, интересные взгляды, на давно уже, казалось бы, устоявщиеся вещи. Мысленно перебираю игры, которые чем-то по-настоящему зацепили, ловлю себя на том, что данный перечень состоит в основном из таких вещей о которых принято говорить (есть такой штампик): внесли новое в развития жанра. Они становятся своего рода образцами, эталонами, если хочешь. Незыблемым мерилом для последователей. Quake 1, Unreal, Half-Life, Geoff Crammond Grand Prix, IL-2, Sub Command, Fallout, Gothic, Baldur's Gate, Myst, Civilization, C&C, Shogun, HomeWorld, Wing Commander, StarLancer, и тэпэ и тэдэ.

Так что в отношении "нравится-не нравится" все нормально. Тут другая фигня получается - долго за этими играми ты не сидишь. Почему? Об этом уже писалось - игры с возрастом становятся просто приятным образом времяпрепровождения, не более. В принципе, вместо сидения за компом можно пойти, скажем, на роликах покататься или в хорошей компании опрокинуть пару бокалов благородного пива "Килкенни", или в кино/театр/выставку…

Gothic прошел до конца по весьма банальной причине - было три дня совершенно свободного времени, а выходить куда-то из дому особого желания не было. Такой вот еще пример. Несколько знакомых "со стажем" засели за Deus Ex. В итоге до финала добралась только один человек - опять же по причине наличия свободного времени. Остальные как сумасшедшие сидели за игрой 2-3 дня, не вставая, после чего - работа, учеба, личная жизнь (чаще всего все это вместе и много). Бросаешь в итоге где-то на полпути до финала с тайной надеждой когда-нибудь доиграть.

Ярослав Сингаевский



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru





МАШИНКИ

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах ассоциации «1С:Мультимедиа»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Железнодорожный
рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68

Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13

Киров
ул. Московская, 12

Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»

Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»

п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201

Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15

Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислитеньная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.